家用电脑与游戏
2002
ISSUE.99
8
Play!
魔力宝贝
法兰义勇军
特别企划
日行千里、夜走八百 勒苦24小时 昼夜耐力赛纪实
我看WCG CHINA 2002
仙剑奇侠传 II 系列报道之二
把酒夜话旧风流（下）
极限攻略
完全行动指南
终极刺客 II 沉默杀手
阿玛迪斯战记 全攻略
风色幻想 II 流程攻略
战地1942 游戏心得
无冬之夜:创造游戏梦想的TOOLSET
娱人码头
末日遗事[续]
网络帝国
挥剑斩乾坤《魔剑》即出鞘
精灵2.0前瞻
奇迹:三大职业速攻
龙族1.0死亡迷宫游记
《孔雀王》内测日记
游戏观点
侠客梦的故事
奇侠·异域·逍遥游
无人永生 II
黑暗中的舞者
樱花大战 II
虚幻竞技场2003
新作速递
微软战斗飞行模拟 III
足球2003
三国志 IX
神话时代
荣誉勋章:突出重围
刀剑封魔录
文明 III 游戏世界
哈利波特:消失的密室
新隋唐演义
佳能PowerShot A40时尚数码相机
零售价:8.8元 www.fcgm.com.cn
ISSN 1009-6183
9 771009 618022 1 1>
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
ENIX WEBSTAR NETWORK TECH(BEIJING)CO.,LTD
网络游戏


SOFTSTAR
注册证号586134号




仙剑奇侠傳
二

热情
幅员辽阔的大陆冒险激发你前进的热情，种类繁多的装备激发你探索的热情，超过600种的独特技能激发你学习的热情，魔剑点燃你心中不灭的热情。

力量
真挚友情给予你力量，强大公会给予你力量，不朽荣誉的国家信念给予你力量，魔剑赐予你真正伟大的力量。

智慧
森林中恶魔的降服需要你的智慧，建造宏伟的城市需要你的智慧，整个大陆的征服需要你的智慧，魔剑让你发挥绝世的智慧。

创造
10个种族4种基本职业18种转职30余种副职由你创造，各种体制不同信仰有别的公会由你创造，从平民到帝王的传奇由你创造，从零开始的绚烂史诗奇迹由你创造。

来自欧美的大型3D网络游戏巨作

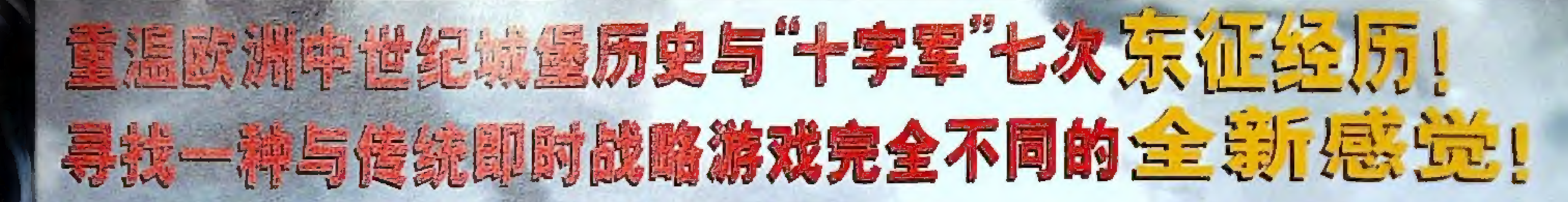


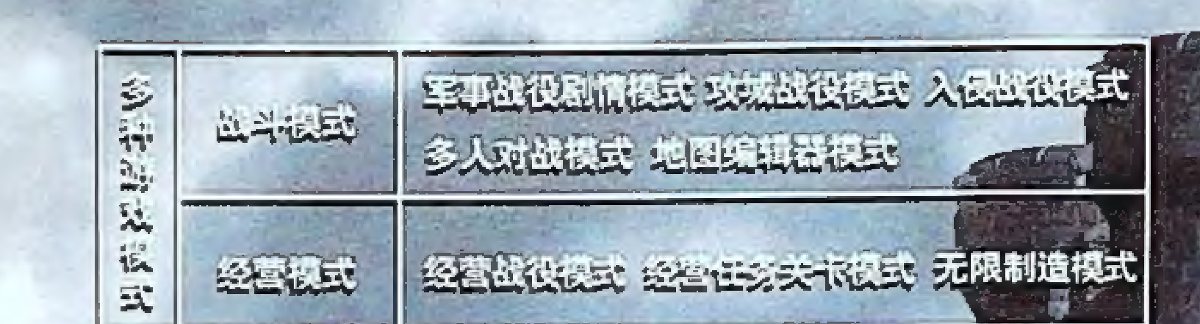




天人互动官方网站 http://www.biggamer.com
魔剑中文官方网站 http://www.shadowbane.com.cn

测试即将开始!





多种游戏模式	战斗模式	军事战役剧情模式 攻城战役模式 入侵战役模式 多人对战模式 地图编辑器模式
	经营模式	经营战役模式 经营任务关卡模式 无限制造模式

新兵种与武器必然带来战术的多样化和游戏极高的自由度；
新增25个兵种：刺客、阿拉伯武士、日尔曼骑士、骑射兵、投弹兵……
新增攻城的武器：投石机便携弩炮，撞墙器和射石机……

体验用热油泼向敌人、用陷阱埋葬敌人、用火箭射杀敌人的快感吧!

Play! 《家用电脑与游戏》杂志 评价满分作品《要塞》的续作!





即将上市 49元/2CD
内含游戏原声CD大碟

这个杀手不太冷
只要你能想到的你都能做到

- 狙击枪是最常用武器
- 使用日本刀来暗杀日本人
- 游戏中不仅仅只有暗杀





终极刺客2
沉默 简体中文版 杀手

即将上市 49元/2CD

EIDOS INTERACTIVE



游戏世界 娱乐中国

史诗巨作中文版 全国热卖中

用TOOLSET可以创造出我们想象中的任何游戏世界，并与世界玩家共享游戏的无穷乐趣。

现征集无冬之夜中国玩家原创MODULE，详情请留意无冬之夜官方站点：http://www.nwn.com.cn

超值价：79元/4CD

含：无冬之夜联机卡一张（内含联网CD-KEY）
赠：无冬之夜城主执政宝典（内含TOOLSET及脚本语言使用详细教程）
无冬之夜城主执政宝典光盘（内含MODULE500余个，TOOLSET视频教程、TOOLSET 相关工具、相关音乐、壁纸、脚本文件、精彩动画）

无冬之夜

简体中文版

ATARI BIOWARE INFOGRAMES

经典游戏经典创造！



过山车大亨2

简体中文版

完全扩大的公园面积，地域范围从128×128增加至256×256

新增了垂直旋转车、双向翻滚车、水上过山车等25种游艺设施，另外还有中国风格的冷饮店等小型设施

游客中夹杂着恶意破坏公园的“恐怖分子”，你要把他找出来！

新的透明效果的成功运用，解决了视线问题导致的轨道错位，省时省力省钱

游戏支持1600×1200分辨率，在自由转换的视角支持下，将公园中游客和工作人员一举一动尽收眼底

尽情发挥自己的想象力，编辑地图、过山车、商店、道路、湖泊、岛屿、建筑物等，来打造出属于自己的梦幻公园

过山车编辑器中，采用大量真实的力学原理，作到了寓教于乐

游戏官方网站还提供有大量共享空间，玩家可以把自己做的过山车模型上传与世界玩家分享乐趣

即将上市 49元

美国加利福尼亚六旗魔幻山的过山车
地址：26101 Magic Mountain Pkwy Valencia, CA 91355 USA
www.sixflags.com/parks/magicmountain

1971年开放



INFOGRAMES



危险——集中营危机四伏
守卫是你最大的敌人，而他们无处不在

解放——包括你的思想
运用你的想象力出逃

逃脱——智慧和勇气并存
使用一切方式逃离集中营

精彩创意的战术冒险，全面挑战“合金装备2”

即将上市 49元/2CD

简体中文版

二战风云2 战俘

Codemasters
GENIUS AT PLAY



混乱冒险

Laghaim

矛盾 · 惊奇 · 新体验

用华丽的3D攻城体验
享受网络游戏的生活乐趣

混乱冒险网络游戏免费测试中
客户端下载网址
http://www.gamania.com.cn/laghaim/



360° 全视角无界空间 · 超震撼感官攻城占领全宇宙

能源战力蓄势待发，各路人马对峙火拼。刀光剑影、炫丽魔攻，决战五重天，声光刺激的终极搏斗尽在混乱冒险殖民世界末日，驾驶空前绝后的极速快感，用华丽的攻城战炫惑敌军，用奢侈的魔法点缀善战的灵魂，在地球即将毁灭的西元2357年……

网络技术支援：北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
北京朝阳区建国路88号现代城B座15F 邮编:100022
15F, BLDG B, SOHO NEW TOWN, JIAN GUO RD NO.88, BEIJING, 100022 CHINA
游戏信息查询：TEL: +86-10-8580-3699 FAX: +86-10-8580-3696 http://www.gamania.com.cn



Have a good GAME!



斯普电脑科技有限公司 出品
新隋唐演义
经典游戏金秋隆重推出
游戏中的战斗同时分为战略、战斗和单挑模式。
战场场景采用45度俯视效果图，多屏卷轴拉动。
3D人物动画精美，招斗动作丰富流畅。
国产游戏中首次出现的新型态游戏。
看重角色扮演的成份。
改变历史，建立属于自己的王朝。
详细的考据，重现隋唐风貌。
精彩的实时百人军团对战。
武将技是一种能在战斗中给武将带来扭转乾坤的技能。
在单挑中可体现出它的重要性。
武力弱但武将技强便可以胜武力高于自己的对手。
是武将必不可少的最厉害的武器。
第三波
移植SEGA DC经典RPG大作
神机世界2
EVOLUTION 2
遥远的约定
第三波
再续史上最伟大的RPG传奇
第三波
Baldur's Gate II
博德之门II
安姆的阴影
简体中文版
Shadows of Amn
第三波软件(北京)有限公司
幽默搞笑 有益全家
老少皆爽的大富翁类游戏
捉鬼大富翁
樱花大战3
樱花大战3 推出在即，敬请关注
感觉·永恒
樱花俱乐部
SEGA



CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
CHINA JOY
中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
Game Makes Dream Come True
展品大类
娱乐和音乐软件
游戏控制台单元
计算机和游戏机附件
便携式游戏设备
在线娱乐产品、互联网产品
在线音乐技术和节目内容
宽带娱乐技术和节目内容
宽带音乐设备、操作平台及附件
网络服务设备、系统
教育（包括远程教育、在线教育、网上教学）软件及节目源
无线/移动通信软件/PDA/MP3应用软件及相关技术
多媒体娱乐技术及设备
动画设计、制作软件及硬件
数码视觉效果软件及设备
图形、图像制作软件及硬件
影视数码互动娱乐节目及设备（包括电影、电视等器材）
eBook产品及技术
特殊用途的软件
相关产品生产及包装设备和服务
国内支持单位：
中华人民共和国信息产业部
中华人民共和国新闻出版总署
中国国际贸易促进委员会
主办单位：
中国软件行业协会
中国出版工作者协会
中国国际经济技术合作咨询公司
承办单位：
北京汉威国际展览有限公司
北京华恒天健数码科技有限公司
海外支持单位：
台北市电脑商业同业公会
香港数码娱乐协会
韩国游戏机协会
2003年
7月11日至13日
中国国际科技会展中心
www.chinajoy.net
官方杂志
独家权威报道网站
网易 NETEASE www.163.com
在线支持网站
同期举办第三届ChinaJoy亚洲电子娱乐技术高峰论坛——ChinaJoy GTEC'03
请在以下条款中标明您的意愿，将此回执传真回大会组委会：
□ 我们希望参加此次展览会及相关活动请提供参展报名资料和信息
□ 我们对此次展览会及相关活动感兴趣并希望获得更多资料和信息
□ 我们对此次展览会及相关活动感兴趣并希望届时参观展会
姓名：　职务：　公司名称
地址：
电话　传真：　Email：
请将您的回执以Email或传真的方式发往此次活动的承办单位：北京汉威国际展览有限公司
地址：北京市海淀区北三环西路11号，高德写字楼123室 邮编：100088
电话：++86-10-82090782/82090783/82090810/82090817 传真 ++86-10-82090953
联系人：栾逊先生 崔颖小姐
Email：howell@howell 163 com
无敌先锋
48元
除了勇气，你还需要智慧
48元 SOFTOP
69元
集齐金版电子出版公司暑期档5款产品，并将5款产品的
卡集齐一次寄至本公司，可获赠本公司为2002世界
推出的韩国著名足球漫画《球王》（全套共18册，
25元），数量不限。截止日期为12月31日。
炮灰前冲
开创国内RSLG的新篇章
69元
简体中文版
赤焰帝国
韩国经典即时战略游戏
KINGDOM UNDER FIRE GOLD
PHANTAGRAM
韩国RPG游戏的经典之作
命运的路II
48元
WIZARD SOFT

2002 年度 第一届 中国游戏脚本征集大赛

以开发各种类型的新颖游戏为主要方向的(财)韩国游戏产业开发院和新浪网共同举办“第一届中国游戏脚本征集大赛”活动。通过本次征集活动遴选出的优秀作品将直接用于游戏开发，欢迎广大游戏爱好者踊跃参与

征集概要

征集目的

1）通过征集，为策划、制作适用于中国市场的韩国游戏做准备
2）通过征集，获得多种类型的新颖游戏、适用于开发的的游戏脚本
3）给中国的游戏爱好者提供参与游戏开发的机会

征集内容：纯粹的、可用于实际游戏开发的游戏脚本

主办： －（财）韩国游戏产业开发院
承办： －新浪网

征集事项

提交期限：2002 年 10 月 15 日－11 月 30 日

提交方法：电子邮件：
(财)韩国游戏产业开发院 － 电子邮件：kgdi_sina@gameinfinity.or.kr
新浪网 － 电子邮件：kgdi_sina@vip.sina.com
提交内容：申请书及脚本（以附件形式提交）
补充说明：具体提交格式及相关信息，请到新浪游戏“中国游戏脚本征集大赛”专区查询
网址：http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zhonghan/

评审方法及授奖内容

评审标准

1）构思新颖、游戏性（诱发兴趣、娱乐性）强的作品
2）满足大众口味，开发游戏无障碍的作品
3）委过游戏开发公司，能够实际开发的作品
4）?创意性优秀、未在国内外发表的作品
5）游戏化之后，能够得到认可的作品

奖励

1） 特等奖 1 篇
奖金：5000 元 并以 500 元／千字标准支付作品稿费（稿费总额不超过 25000 元人民币）
2） 优秀奖 2 篇
奖金：2000 元 并以 250 元／千字标准支付作品稿费（稿费总额不超过 12500 元）
3） 鼓励奖 7 篇
奖金：500 元 并以 150 元／千字标准支付作品稿费，（稿费总额不超过 7500 元）

其他

- 提交的游戏脚本著作权属于（材）韩国游戏产业开发院所有
- 入选作品开发成商用游戏时标明原作者
- 有关本次大赛详情，请到新浪游戏相关专区查询
- 网址：(http://games.sina.com.cn/zhuanqu/zhonghan/)
- 查询电话 010-82628888 转 5342

主办：（财）韩国游戏产业开发院
承办：新浪网





RASETSU
羅刹
中文版
ASSIMILATE A OGRE THYSELF, AND THOU WILL BE THE RASETSU.
少女
工画堂唯美即时战术开篇之作
游戏类型：即时战术
48元2CD现已上市
KOGADO
SOFTWARE PRODUCTS

地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线(010)62862035 技术支持(010)62862042







地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络：新天地销售部 传真：(010)62862036 销售热线:(010)62862035 技术支持:(010)62862042



小马

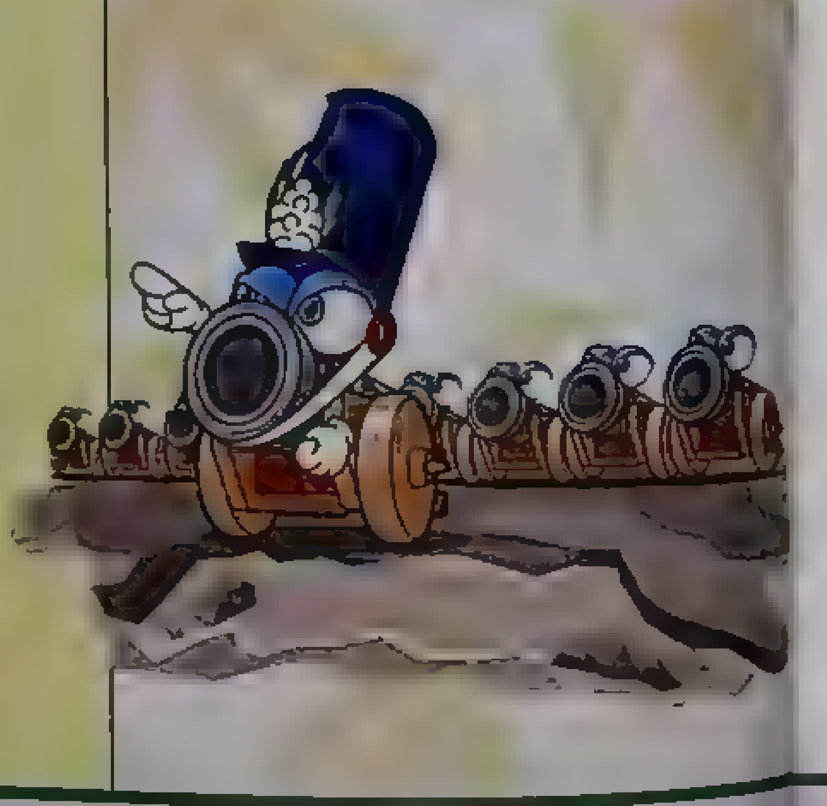


偶然地，我认识了一个小孩。说是小孩因为她比我小十岁，但人家也早具有完全民事行为能力了。小孩和朋友集资开网吧，据说手续都已齐备，正在找地方租房，让我参谋参谋。我说你找那种既不显山露水又不拐弯抹角、既不正大堂皇又不曲径通幽的地界，方便嘛！小孩立即笑了，说我又不开黑网吧，何苦那么费劲，只是现在很多租房子的地方考虑消防安全等问题不让开。我打趣说那好办，你在什刹海边上租个四合院，或者在西客站外面租层写字楼，再或者在工人体育场下边租上一圈房子，等着点钱吧！小孩一咧嘴，我得先点给人家钱哪，有那么多钱我还开网吧干甚。我问了问她计划中网吧的规模，小孩说想准备一百台机器，一半装 CS，一半装魔力传奇什么的，这是她平日里的观察心得。我想起新的管理条例不让开通宵，便问她生意岂非没有以前好做。她自信满满地说没问题，她常去的那几家现在上机费比过去高了，但天天爆满，而且总有些腆着尺寸不一的啤酒肚的上班族，一玩几个小时……

小孩最后说帮我们想想在网吧里贴点什么吧。我说有现成的：游戏有益身心，沉迷影响生活，嘿嘿。小孩一撇嘴，老土，就没有 BOBO 一点的，就是布尔乔亚波西米亚一点的？我暗想 BB 不见得有，BT 倒容易找些，但总算搜索枯肠给她在纸片上写了句话：最有趣的娱乐一定是最无意义的。我告诉她这是一法国作家说的，这位写过什么我不知道，但他有部小说被改编成了电影，叫情感的命运，很 BOBO 的。

听说针对网吧的专项治理要持续到年底，美国的连环杀手又被人推断为 FPS 高手，如此等等，可以预想开网吧和泡网吧暂时还成不了一件很 BOBO 的事情。或许，等小孩再长大些罢。

Racer

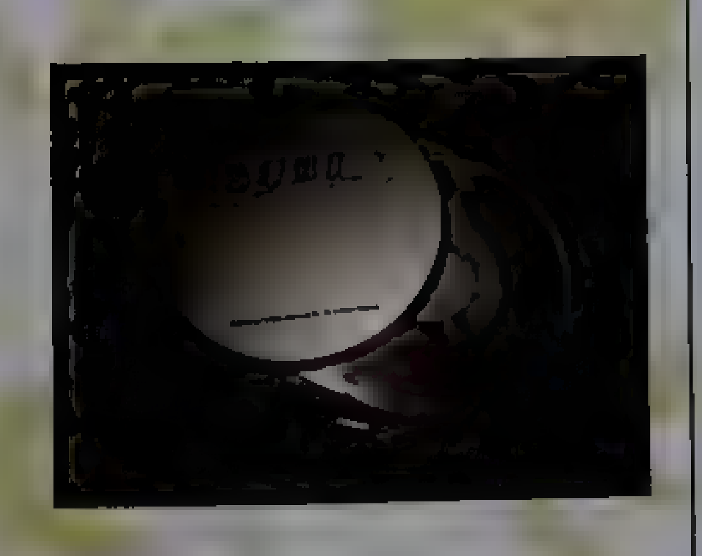


最近游戏圈里最热闹的事莫过 WCG 了，中国区的比赛已于九月底结束，Racer 和游骑兵在三天的决赛过程中一直在现场观战。头一天到达现场的时候，我们确实吃了一惊，因为此前从没在游戏赛事中见过这么大的场面：决赛场地选在国奥的羽毛球馆，整个场馆被划分成了观众区、比赛区、工作区和媒体区等多个部分，虽然人多手杂，但却井井有条，绝对是国际大赛的标准。如果您未能亲临现场，不要紧，本期我们特邀了本届 WCG 中国区总决赛主裁判之一杨晨来给您详解 WCG 的台前幕后，讲述“咱游戏人自己的故事”，一切尽在本期《特别企划》之《我看 WCG CHINA 2002》。

说完游戏，我想再说点儿题外话。今年八、九月份的时候，好象国内所有的电视台都开始“燃烧激情”，大有泛滥之势。我原本也以为这部名为《激情燃烧的岁月》的电视剧只是又一部纯粹的主旋律作品罢了，于是一见到就忙不迭地转台。直到有一天实在没的选择了（除了漫天的广告就是无聊的玩闹节目），才无奈地看了一会儿这部电视剧，不想一下子就被吸引住了。几个鲜活的人物，一段真实的生活，满腔无言的激情，让人无法不被感动。实际上我是断断续续看的，直到现在我也没有看完整过，但那种感动是发自内心的。惟一不爽的是，这种感动总是被粗暴的打断，很多电视台十几分钟就插一段广告，真真是气杀人也，于是发誓今后绝不再看电视（当然是不看电视台放的节目啦），去买 DVD……

说来说去，还是游戏好，不用玩十分钟就被强迫看五分钟广告，呵呵……

东东

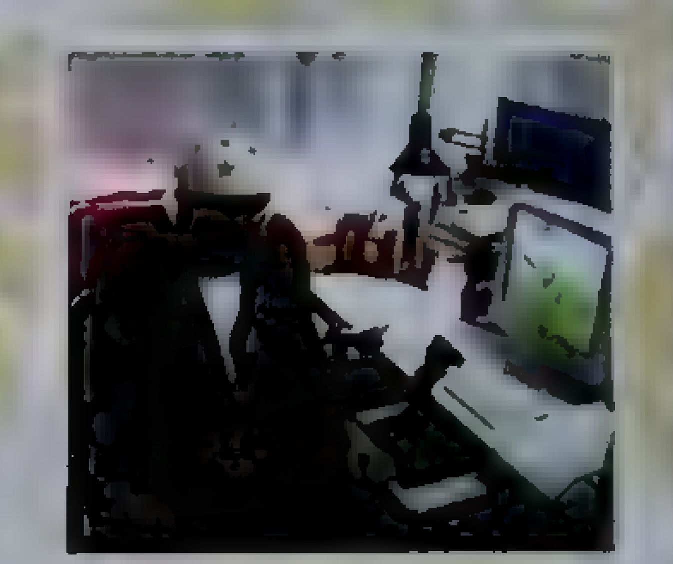


在过去的一个多月里，游戏圈给我感触最深的事件发生在台湾。9 月底发售的《风色幻想 II》繁体中文版被称为“史上 BUG 最多之游戏”。经过试玩，我觉得该称号它实在当之无愧。原装正版的光盘由于加密过狠而报错为“盗版”；在第一场战斗中，我因主力队员在满血状态下突然“暴毙”而 GAME OVER。

愤怒之余，我到台湾的各大游戏论坛去转了一圈，这里的平静令我感到诧异：我没有看到在大陆游戏论坛常见的，对游戏不满时的那种铺天盖地的声讨怒骂，相反，发言人大都比较冷静，有的列出 BUG 现象，有的提出解决办法，有的呼吁推出补丁，有的表示谅解并指出游戏的优点，当然，也有比较激进者，要求法律解决，但是，谩骂的帖子微乎其微。我回想起去年《大富翁 V》发售时，大陆各游戏论坛上使用率最高的单词就是“垃圾”、“骗子”、“去死”等等，而那还仅仅是一款游戏方法不为大家所接受，但没有质量问题的游戏。

因为寰宇之星公司在大陆推出的《风色幻想 II》简体中文版将修正绝大部分 BUG，估计可能没法再现各大论坛“骂帖漫天飞”的壮观景象了，不过也因此少了一个能对比两岸游戏玩家“批评精神”的一个机会，多少是有点遗憾呢……

游骑兵



游戏是一种仪式？

“玩”了这么多年，其实自己原本是不在意戏外这些东西的。游戏只要能玩就好，原版游戏？那么大的盒子太占地方了，所以通常我都是把 CD 取出放到 CD 集装筒中，把手册全部放在书架里，然后把盒子之类的垒在一起，碰到搬家或节假日打扫卫生，这些盒子就会被送往垃圾桶。对我来说，实用性是惟一的要求。

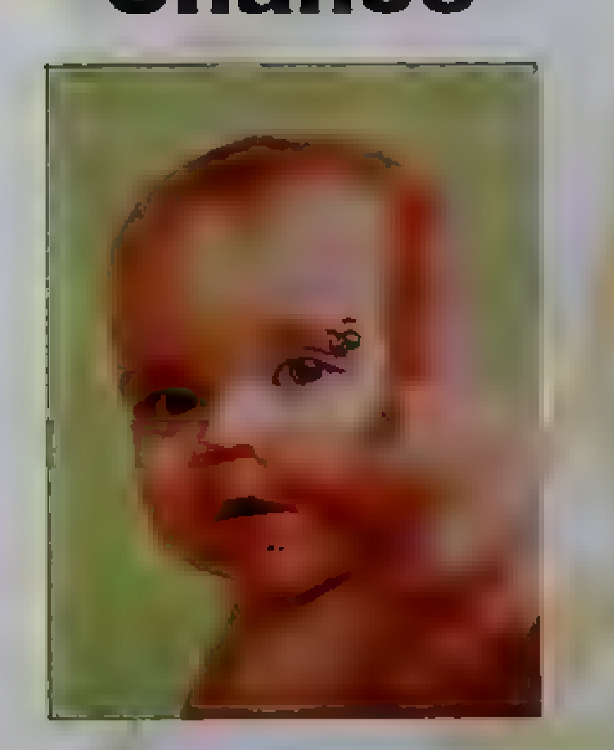
有一件事情改变了我的游戏观念。那次是在一个模拟飞行论坛中看到一帖关于在德国搞的《捍卫雄鹰 4.0》的玩家集训团，突然被照片上衣装齐备的玩家所撼动！游戏这种事物，虽然自己浸淫多年，但你真正看重它吗？我自己也开始怀疑了。

第二天早晨，我郑重地告诉自己，我依然是热爱游戏的，因为它是我不受现实约束的狂想之城。在这么长时间的得失无谓之后，才发现一切早该珍惜，连忙翻箱倒柜地寻自己所珍爱的游戏，却发现大多已是不复存在……

又是一个月的时间过去了，忙忙碌碌之中我也在不断地为曾经的梦想打造归所。那些留有悠远回忆的事物逐渐回到我的视野中，那些未曾在意过的举止也开始成为仪式。

你所珍爱的，就为它在生活中寻找一个位置。因为参悟到这一点，所以在我的生活中，会越来越多地选择一些仪式。

Chance



电子邮箱每个月通过我的手机帐户扣除费用。GF 在联众和朋友打牌，为了避免不必要的麻烦而买了会员卡。同事东东为他的 QQ 付费——但依然逃不开广告的“骚扰”，这有点遗憾。而就在昨天，我又为一款用着不错的国产共享软件付了注册费。

似乎在网络兴起数年之后，免费资源是越来越少了。包括 Chance 过去经常游荡的一些个人网站，现在也陆续挂起了收费的旗子：您欲从本站下载软件吗？请点击这里成为付费会员。OMG!!!

不过坦白地说，我并不认为付费是件多么糟糕的事情。至少从某种角度看，这使大家更珍惜“资源”，你不能无节制的做某些事情——比如下载。另外付费使我这样的用户胆气更壮，讲话声音也更大。因为付费了，再无故收到垃圾信我就要投诉；因为付费，你编写的共享软件出了 Bug 就要尽快解决问题。因为付费，所以 XXX……这样的逻辑判断句还可以列举很多，我欣赏这种感觉。在如今这个强调向“服务”要效益的社会，付费是保证用户享受权利而必须尽的一种义务。

这是个付费的时代，挺好。

石子



转眼，连国庆长假也将是上个月的事了……

转眼，家游第 100 期，已经离我们很近……

我几乎可以想象我们到时的忙碌，也许会比现在还要忙 100 倍……

我们在给读者准备甜美的 100 期套餐的时候，都或多或少地回忆，回忆，回忆……

石子的回忆好象更多的是在，游戏里……

我想起了很多作者，后来都变成了朋友，有些即使搁下了笔，也还是永远的朋友，而第一次的“亲密”接触，却经常是很严肃地批评人家的稿子怎样怎样的不好看，然后一次，两次，许多次，即使是后来成为家游游戏文学顶梁柱的形象，也被石子退过许多的稿子……每说起这事，他都耿耿于怀。

我还想起了 2000 年初，开始接触网络游戏，想起在《网络三国》里，我、东东还有丹，为了赢得每周一百万的大奖，第一次，在编辑部里挨到深夜……尔后，众多的游戏使我不断跌落进去，成为了无数沉迷其中的玩家中的一员，我甚至还因此起了一个很“邪恶”的念头：放弃大好前程，去开一家“黑”网吧！

当我拿着编辑部给每个小编下达的 100 期调查，望着那条“讲述自己的游戏故事”的问题发怔了半晌，思绪几乎穿越了将近 100 年，别误会，我所指的这 100 年都是游戏历。因为故事实在太多，我无从说起，我也不想为此占据 N 多页码，让大家听我的废话，所以最后……没有开始也就没有结束了。

等待 100 期，这是一个总结，也是一个新的开始……也许大家会说，我上面这一席话，应该在 100 期时再说出来，但是石子是很直接的人，石子就想告诉大家，我们的等待，从此刻，就已经开始了……



我看WCG CHINA 2002

文/WCG CHINA 2002 主裁判之一 杨晨　图/游骑兵 Racer

WCG第一次来到中国时，还叫WCGC，是在2000年，项目只有FIFA、QUAKE和SC，但是那年没有一家赞助商对WCG感兴趣，三星公司也没有给予赞助，第一年的WCGC甚至没有在玩家中产生影响就慢慢淡化了，但是WCGC带来的一些东西却直接影响到了这两年，国内电子竞技行业有了一个腾飞。

很多人说我们要感谢韩国人，甚至很多玩家说韩国人在国内的网络游戏市场上大获全胜后，开始了电子竞技游戏市场的掠夺，其实让WCG影响扩大，中国是起了很大作用的，甚至可以说，没有中国，就没有现在的WCG。国内一个民间性质的电子竞技组织CPGL NET在WCGC期间，负责WCG在世界范围内的地区联系工作，其中大概有80%以上的国家联系是由CPGL建立的，这就是为什么WCG如此看中中国的原因之一。而WCG的影响，除了韩国之外，就是在中国地区了，欧美玩家拥有了网上的CAL和CLANBASE以及线下的QUAKECON和Lan Arena，当然，我们不能忘了在ESPN上转播的CPL　不能说WCG在欧美没有影响，但是可以看出它的影响远没有在中国大，甚至在2000 WCGC时，CPL还不承认WCG的权威，直到2001年，CPL才和WCG很默契地把比赛时间互相分开。这个时候，WCG后面已经有了三星公司作为强大的经济支持，而去年WCG后，CCTV的专题报道更是给国内电子竞技的发展甚至国内游戏圈打了一针强心剂。在感谢韩国人的同时，也不要忘了国人曾经做过的事情，去年CCTV做为少有的国家电视台出现在韩国总决赛上，这本身就让韩国人兴奋了不少，但是去年轰轰烈烈的WCG也像是过眼云烟，淹没在国内随之而来的各种大型比赛中。年前国内传言今年将不会再有WCG，而且做为世界著名游戏资讯站点的SODGAME也发出新闻，声称做为ICM（WCG运作方）有力赞助者的三星公司将不再给各个国家的比赛进行赞助，而缺少了三星就意味着失去了WCG最亮的那个热点，而今年的CPL和Lan Arena等欧美传统赛事则继续如期举办，各大BBS及相关网站的新闻于是开始评论WCG，甚至有人使用了这个词——昙花一现！

而今年中视传媒的出现让玩家松了一口气，不管怎么样，那个能让人兴奋的比赛，那个全国玩家的节日，那个可以去和世界上最棒的玩家直接交流的机会，又回来了。

本文给玩家报道的是一些出现在本届WCG上的一些花絮和一些值得我们回味的事件。

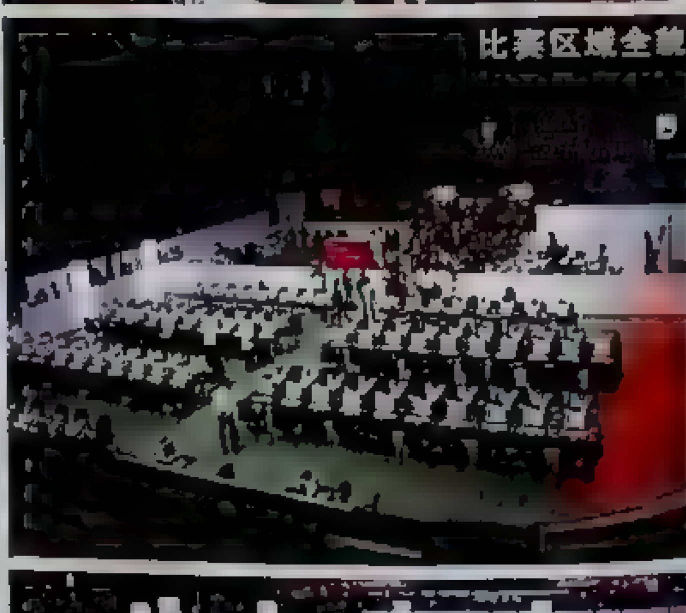


内幕篇

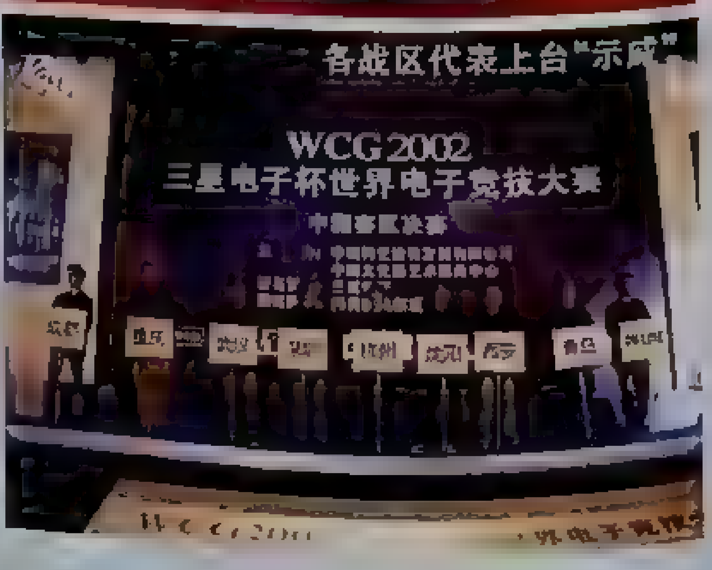
(1) 2002 WCG中国赛区和三星公司签署合作协议

意大利的比赛是全世界首先打响的，由意大利三星电子分公司再次赞助，但是在新闻上，我们看到三星电子宣布，这是当地三星电子的市场计划，和总公司无关　而就在这个时候，中国中视传媒宣布已经和ICM谈判成功，并且已经签署了长达5年的合作协议，对于玩家来说，这无疑是一个好消息。不过当时，2002 WCG中国赛区的赞助商一直是空白，赛区也从去年的8个赛区变成了今年的北方、华东和西安3个赛区，而且从一开始笔者拿到的WCG资料来看，今年三星电子很可能不再赞助，甚至一些赛区已经开始寻找独立的赞助商，而一些著名公司的名字也出现在大家的耳朵里。但是从2002年7月底开始，笔者做为WCG中国赛区的一名工作人员，得知WCG将和三星电子进行赞助谈判，虽然进行得很艰苦，但是各种情况让我们感觉之前各个赛区寻找赞助商的努力可能白费了。而今年开始，美年达比赛及其他一些比赛让电脑厂商和各种厂商甚至国际著名的自行车厂商都开始注意到今年的WCG赞助情况，假如没有三星电子出现，其他知名商也会出现，去年的WCG起了个好头，而随后各种大型比赛的广告影响无疑是让厂商尝到了甜头。今年和三星的谈判很顺利，2002年8月8日，北京凯宾斯基饭店，WCG的冠名签约及新闻发布会召开。三星电子宣布将投入500万赞助今年的WCG 2002中国赛区，而赛区也从去年的8个增加到了今年的11个，赛区奖金和总决赛奖金也都全部相应增加，进入中国区决赛的名额也从去年的8个增加到了今年的16个（但是前往韩国的名额没有增加，反而去掉了QUAKE3的一个名额，增加到了UT项目上）。因为匆忙签约等情况，使2002 WCG正式开始比赛和宣传期相隔太近，所以宣传上没有做到去年那种效果。去年联众利用自己庞大的宣传渠道使很多网民及玩家了解到了WCG，而今年的WCG国内专区成为了一个只有知道WCG的玩家才会去看新闻的地方，这不能不说是一个遗憾。


场面宏大，气势壮观的比赛现场


比赛区域全貌


选手比赛区



各战区代表上台"示威"


主办及工作人员合影


韩国主……中……接受现场采访


总裁判长介绍比赛战况


大屏幕投影，看着就是爽啊！

大赛设有流程图板，比赛情况一目了然

(2) 新赛区的出现

新增的赛区没有我们想象中的那么纯洁。

虽然西安等城市的电子竞技发展很好，有很多玩家和良好基础，但今年作为WCG首个赛区出现时，是西安一家广告公司用几十万购买的，因为和三星签约之前，每个赛区的地区承办都是由各赛区的承办商"买"下来的。西安的玩家一直为去年没能成为WCG的赛区感到遗憾，今年赞助NEW 4战队的广告商成了西安地区的承办代理，而陕视网强大的电视媒体技术让西安赛区成了国内第一家视频转播游戏比赛的地区。西安的战队惟一出现在国内大赛上是今年5月的美年达比赛，但被当时也是第一次参加国内大赛的EVIL-UF痛击，完全没有了网上的那种国内一流强队的感觉，这次西安成了WCG赛区，可以更进一步促进西安和全国玩家的交流。

武汉的情况和西安很类似，除了飞利浦的比赛，一直没有任何大型赛事在武汉设立分赛区。其实武汉地区的电子竞技很发达，其中武汉CS联盟所搞的活动都是相当成功的，我们会在后面专门介绍这种出现在WCG上的电子竞技组织。武汉也是今年在比赛中没有任何黑幕出现的赛区，而今年很多赛区都出现了一些问题。在武汉和西安以及北京、重庆、成都，专业的赛事组织都让玩家感觉到了"游戏节日"的概念。

青岛赛区的增加是很多人没想到的，因为山东地区的电子竞技环境不是很好，而且这在今年青岛赛区的WCG比赛上表现得特别明显，青岛赛区只有7支CS战队报名参加，看来增设青岛赛区并没有刺激山东电子竞技的发展　最后出线的L*M战队也代表了山东地区的竞技水平，在最后的总决赛上还算表现出色。

总体评价这三个赛区，应该说还是很不错的，多少都给一些偏远地区的环境发展起了促进作用，但是面对那些一直具有很好环境的地区，比如长沙、合肥等，我感觉还是应该增加到赛区中，因为从目前赛区的分布来看，很多并非参考了地区的电子竞技发展情况，而是从赞助商的角度考虑的，当然，在这个行业的发展初期，这么做也是必须的。今年还增加了网上预选赛，网上选拔是目前国际大型赛事举办前进行筛选的一个方法，只不过因为是第一次在国内增加网上选拔，又因为不是全部项目的选拔，所以多少有一些不成熟，希望明年能够改善。

(3) 黑幕及负面事件的出现

去年就开始为WCG准备的沈阳赛区因为一些手续上的原因，出现了被迫将2001 WCG中国赛区的地区选拔赛搬到北京来打的情况，但是作为第一批开始比赛的赛区，沈阳的表现实在是让很多玩家失望，比赛场地的机器配置竟然是去年WCG时的老机器，比赛中也出现了一些让玩家不能理解的地方。沈阳赛区比赛结束后，全国玩家针对这种情况展开了一场网上大讨论，矛头直指比赛组织者，选手对比赛用机、赛程安排以及规则执行情况都表现出了极大的不满，甚至出现了选手在CS比赛中更改官方许可CONFIG的情况，虽然没有真正影响到比赛的公正性，但对于准备了1年的玩家们来说，出现这种情况还是不能原谅的。比赛已经结束，在目前国内电子竞技环境下，我们无法去约束什么，虽然我们知道越多的人参与到这个圈子就越能刺激这个市场的发展，但当有很多有着不同目的的人进来的时候，总会产生一些不和谐的声音。

9月8号，杭州赛区首先传出了ICE主力队员SKY将不能参加杭州赛区4强赛的消息，然而不到2个小时，CCSK就报道了ICE被取消比赛资格的事情，原因就是报名队员与参赛人员不符，就这样，ICE告别了今年的WCG。到了8号晚上，网上关于ICE和3HE网吧（杭州赛区比赛地点）的事情吵得沸沸扬扬了，9月9日，台湾《游戏基地》（GAMEBASE）上出现了ICE事件的报道，当天晚上，SODGAME也出现了ICE事件的报道，所有矛头都指向了3HE网吧。记得上一次中国的CS国际事件是那次和mTw的虚假比赛，然后这一次又是被称为黑幕的ICE事件，当天3HE网吧的老板就在CCSK论坛发表了一篇文章，对整个事情进行了解释，其中提到

了两点，第一，ICE没有报名，3HE没有收到任何资料，第二，3HE自己的战队打的是双败，所以被打败2次才算淘汰。就让我们按照这2条线路回忆一下那天发生的事情吧。

9月7号，ICE第一次亮相杭州赛区就显出冠军本色，7号的比赛中，ICE全部大比分淘汰对方，因为之前公布的是单败淘汰赛制，没有战队在ICE身上取得3分，包括3HE网吧自己的战队。而在7号中，3HE网吧的那只战队就已经和ICE碰面并被击败，从CCSK当天公布的DEMO上，我们可以看到那场比赛的现场录像，KEN的屠杀，BLADE夸张的打法，确实是前EVIL战队中精英中的精英，而他们的对手确实是3HE战队。8号进行的是4强双败赛制，ICE遇到了昨天已经碰面的3HE战队，网吧方面给予了双败赛制的解释，当FIXER给我打电话时，我问他信心如何，FIXER告诉我，没问题，肯定可以出线，可是2个小时后，我又接到了FIXER的电话，他用很低沉的声音告诉我，他们被取消比赛资格了，原因是一名队员与报名名单不符，做为WCG组委会的一员，我知道队员与报名名单不符的方法是取消此名队员的比赛资格而不是整队的比赛资格，可结果却是ICE被迫告别了2002 WCG，我们无法看到ICE与EZ的对决，也无法欣赏KEN的枪法了

面对玩家的疑问和愤怒，3HE负责人的解释是"事先安排应该RCRUSH和ZJIP争夺决赛名额，三禾1队和2队之间再决出一个决赛名额，败者争夺第3名。组委会最后决定RCRUSH和ZJIP先打，输的算第3，赢的进决赛。"可怜的三禾2队这个下午是白打了，还是没有争夺第3名的权利。我不知道决赛名额还有事先安排这么一说，而就算是双败赛制，胜者组胜利的两支队伍碰面后，输掉的那支应该和败者组上来的那支争夺决赛名额，而不是上文所说的第三，是我对双败赛制不了解？

让我们继续看他的解释吧。终于ZJIP要和RCRUSH开始比赛了，大家都已经坐下去了，正在调试机器，我说了句"裁判你去查一下他们外地队员的参赛资格"，过了一会，组委会拿着ZJIP的报名资料和身份证复印件过来和ZJIP的队员对照，这时发现其中一名队员没有报名资料，实际上报名的另一位队员昨天和今天都没有上场，这是大家都没有想到的，主裁判立即打电话给上级，请示这种情况怎么办？上级说只要有证据确认他们报名人员和参赛人员不符，就取消他们的参赛资格，这期间我拿过电话来，上级问有确实的证据吗？我说，几十双眼睛都看见了昨天谁在比赛，大家可以去看CCSK上发的照片，到底是哪几个人在比赛，而且就算现在，哪几个人坐在比赛位置上都看得很清楚，于是上级说，那就取消ZJIP比赛资格。面对即将开始的决赛，突然对上场队员提出了疑问，是处于对电子竞技"纯洁至上"的出发点，还是其他什么原因，我想大家都很明白，而对于上级，我更是迷茫，我不知道在比赛赛场上还有一个不点名字的上级，难道足球比赛上还需要有裁判团现场监督裁判工作吗？按照我拿到的WCG 2002中国赛区规则上的内容，对于此类突发事件的解决办法是上报WCG中国区组委会，组委会将在24小时内处理此事件，单凭一个电话就对一支努力1年的战队给予最后的"判决"未免有些残酷。而且就算中国区专门派人出席了杭州赛区的比赛监督，但作为赛事全国主办，对分赛区的了解肯定不会有当地承办强，对于CS项目有6人报名参加比赛的情况，我想，3HE的人应该是十分清楚的，但是事情已经发生，我们只能期望整个比赛流程中产生正规的监督部门或组织，因为2002年以来，除了美年达比赛，其他大型CS比赛都曝出了黑幕，是玩家不成熟还是组织者不成熟？我想两个方面的原因都有，WCG中国区进行决赛的时候，我们看到的是来自杭州的3HE战队，2战皆负，被直接淘汰

(4) 专业的电子竞技组织出现在WCG

去年几个赛区因由非专业人员组织让很多玩家感到不完美，今年这个现象也在一些赛区出现，但是在成都、武汉、北京和重庆赛区出现的几个电子竞技组织表现出色，让玩家真正享受到了比赛和观看比赛的乐趣。

CCSK承办了3个地区的比赛，而且在总决赛时，2名CCSK管理成员被邀请为WCG总决赛项目主裁判，而去年CCSK也是成都赛区和2001 WCG中国赛区总决赛的协办和组织者。到了2002年，比赛组织的成功让CCSK参与到了更多的比赛，成功地在今年迅速奠定了他们组织国内权威赛事的基础。当然，因为CCSK一直没有商业化，所以也有一些弊端出现，但从目前来看，这样的组织的出现是净化比赛的一个有效工具。像武汉CS联盟和四川电子竞技联盟及重庆电子竞技联盟，他们在各个赛区的出色表现让本次WCG的赞助商三星电子感到非常满意。

武汉CS联盟一直不太注重自身的宣传，但在武汉地区已经具有绝对的权威性，这次武汉地


绝对是全场最Cool的

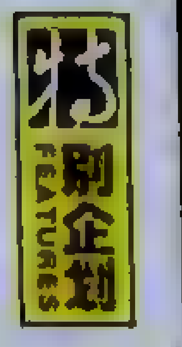

关注的劲儿，"星际"不这么打能行么？


这位……是护身符？







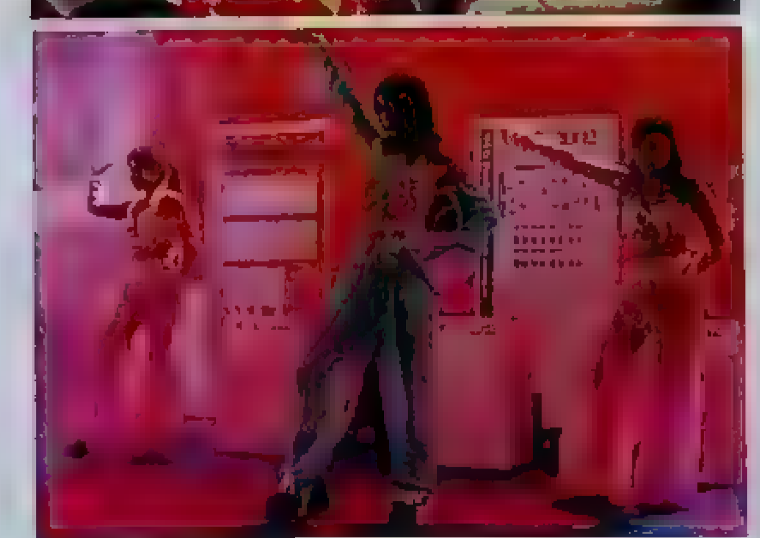













颁奖典礼主持人

区的比赛也组织得相当成功。武汉CS联盟也在进行内部调整，在这次WCG总决赛上，笔者见到了武汉CS联盟的负责人albert，在交谈中，albert告诉我，他们将进行《魔兽争霸III》的项目扩展，看来他们的发展目标很明确地指向了最流行的游戏项目

四川电子竞技联盟是国内最早成立的地方电子竞技组织，而且有地方体委的参与，成立之后策划了长宽比赛等大型赛事，并且拥有了自己的办公场地和专职工作人员，可以说是目前发展最好的地方电子竞技联盟

重庆电子竞技联盟是在WCG前成立的，虽然没有举办过大型赛事，但是今年笔者作为地方赛事监督前往重庆时，感觉重庆赛区的组织工作的确井井有条，在聊天时才知道原来重庆电子竞技联盟的负责人在早期的"星际"时代就开始组织比赛了，难怪有如此专业的表现

如果做一个比较，我们可以明显看出，有地方或全国电子竞技组织参与的比赛都进行得很好，因为这种组织是以第三方身份进入比赛中的，起到了很好的监督作用，而且因为本身是以承办比赛为主，所以可以完全保证比赛的纯净。但是，我们也要注意到，这种组织都是以民间身份出现的，本身没有商业化，多少会有一些弊端，而没有明确的赢利手段也是他们要面对的一个危机。我想，假如他们能以商业化后的身份出现，可能会成为连接赞助商和主办方的一个环节，起到更重要的作用。



决赛篇

笔者被邀请作为WCG 2002中国赛区CS项目主裁判，有幸全程参与了比赛的组织和一些策划工作，当然，对于那3天的比赛，很多玩家应该是很了解了，还是让我们回顾一下决赛时出现的花絮吧

(1)裁判组被放鸽子

考虑到总决赛的严谨性，组委会专门在26号安排裁判和工作人员进行了一次彩排，但是一开始，笔者和几个项目主裁判就被放了鸽子，在网图公司苦等了4个小时后，才被告知要自己打车去决赛现场，无奈的裁判们在打车来到比赛现场后，苦闷的心情立刻被现场的宏大、绚丽赶走了


这种场面只有笔者去年去韩国参观WCG总决赛的时候才见过，整个体育馆细致划分为选手席、比赛区、新闻区、转播区、休息区和观众区。西安曾经在年初举办的一次比赛中也曾使用了体育馆作为比赛场地，但因为比赛本身没什么影响，在国内未能引起轰动。这次比赛除了场地气派外，还将3天全程网上直播，加上CCTV这样的强势媒体参与，给本来就已经很风光的WCG中国区总决赛加上了更多眼球效应。现场两个大型转播屏实时向观众区报道比赛情况，比赛区则被封闭起来，只有裁判和工作人员和媒体记者可以进入，现场提供的新闻区是专门给各家媒体使用的，方便他们进行现场报道或上传资料。

然后，裁判们等待着彩排的开始，结果因为时间安排的原因，裁判们又白等了2个小时，于是在失望中，去吃了第一顿工作餐，地点是奥体中心里的国家女子手球队的食堂，在还没有到饭堂前，被告之进入里面吃饭需要2人为一组，否则没饭吃(FAINT，这难道是手球队的规定)，结果，一个单独出来的工作人员在笔者吃完饭后还在门口等待着同事陪同进入(规定是2个人进2个人出，否则不让出食堂)。饭菜还不错，配菜都很科学，但是前面遇到的事情让笔者没有了吃的兴趣，匆忙的塞了几口就赶回了比赛现场(比赛现场离食堂也是超远距离)

结果又是2个小时的等待，最后却被告之彩排取消了，被放了一天鸽子的裁判无奈地离开了比赛现场。

(2)匆忙赶来的全国冠军

第二天开始的CS比赛是最吸引观众的。在上海刚刚参加完ADSL杯CS比赛的E|ZERO战队匆忙坐飞机赶往北京，但因为一场大雨让飞机改降大连机场，而且被告知飞机是第二天下午1:00从大连起飞，2:00才能到京，而CS比赛是3:00开始，E|ZERO的领队赵元急得像热锅上的蚂蚁，但是也只能干着急。当大家都以为E|ZERO会因为第一场比赛没有赶到而自动进入败者组的时候，E|ZERO终于匆忙赶到了，同机赶到的上海SP战队非常顾全大局地让E|ZERO先坐车离开。在3:00比赛正式开始时，E|ZERO的队员总算进入比赛现场开始安装设备了，有惊无险的开场难道是E|ZERO最后成为冠军的先兆？



(3) 搞笑的解说

解说的问题在第一天就暴露出来了，对绝大多数游戏的不了解让笔者感觉从广西请来的5|LOVE的MM队员是来旅游的，而不是来工作的，和裁判相比，解说工作轻松了很多，但是却连轻松的工作也没有做好，连她们最在行的CS项目也解说得很差，甚至在一些比赛上评论起了选手的长相!? 要知道，解说是配合信号进行网上直播的，在全国最大的论坛Mop上，当天就出现了嘲笑WCG解说的帖子，看来这个行业需要完善的东西还很多，只能希望以后的比赛解说能更专业了。如此解说实在和WCG这个世界电子竞技大会的名字不符，而CCTV的记者也无奈地和裁判们谈论起解说的问题，出色的选手不是出色的解说，看来这个定理不只在传统体育比赛中会出现。

(4) 包揽FPS类游戏比赛冠军的EIZERO战队

E|ZERO战队这次是全面大捷，不但取得了CS项目的冠军，他们的队员Rocketboy还取得了UT和QUAKE3项目的双料冠军，Q3ACN站长老马在他的“WCG China 2002感受”一文中很平白但很写实地介绍了Rocketboy：“从1999年认识Rocketboy算起，到现在已经三年时间了，他几乎就是在我的注视下成长起来的，国内能够坚持训练这么久的高手已经不多了，Rocketboy就是这么一个执着的人。”

和Rocketboy接触这么久，对他也算相当了解。他是非常有天分的玩家，对地图的理解、各种打法及细节的处理都有自己独到的想法。在与Cover的Pro-Q3DM6和与jibo的ZTN3的比赛中，他开局都相当不利，但很快就扭转了局势，虽然不能说实力比他们强出一头，但在比赛中无论什么样的情况都能保持平稳冷静的心态，这点难能可贵。在经过许多大赛的磨练之后，Rocketboy的打法更加成熟，可以说，他已经具备了和世界一流强手对抗的实力，决定胜负的，也许是比赛的运气、临场的发挥等因素。

除了获得Quake3比赛第一名，Rocketboy还获得了WCG China 2002的UT冠军，他也是WCG预选赛历史上的第一位双料冠军。他在UT方面体现出来的水平也得到了众多国内UT高手的认可。当然，在获得冠军当天，他就写下了一张授权书，将他参加WCG总决赛UT比赛的名额让给了亚军Topsoul，他将全力备战WCG的Quake3比赛。

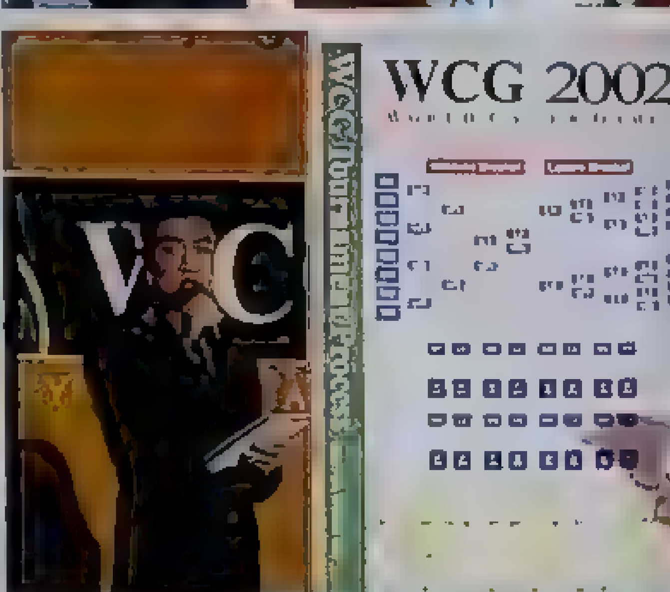
(5)FIFA项目的摩擦

总决赛第一个项目就是FIFA，但是FIFA却总是每天最后一个结束的比赛，在北京选手和广州选手的争吵中，在裁判的解释中，在裁判团不断地处理问题中，FIFA结束了几天的比赛。回头再看那几天的比赛，FIFA项目因为游戏本身有很多BUG，让选手因一些问题不断出现争论，而裁判对规则的理解也和选手有分歧，广州选手每次遇到问题的激动和北京选手遇到问题的冷静形成了鲜明对比，保持心态冷静是选手所必须的，我想这次比赛中出现的很多问题对选手和裁判都是值得学习的案例。



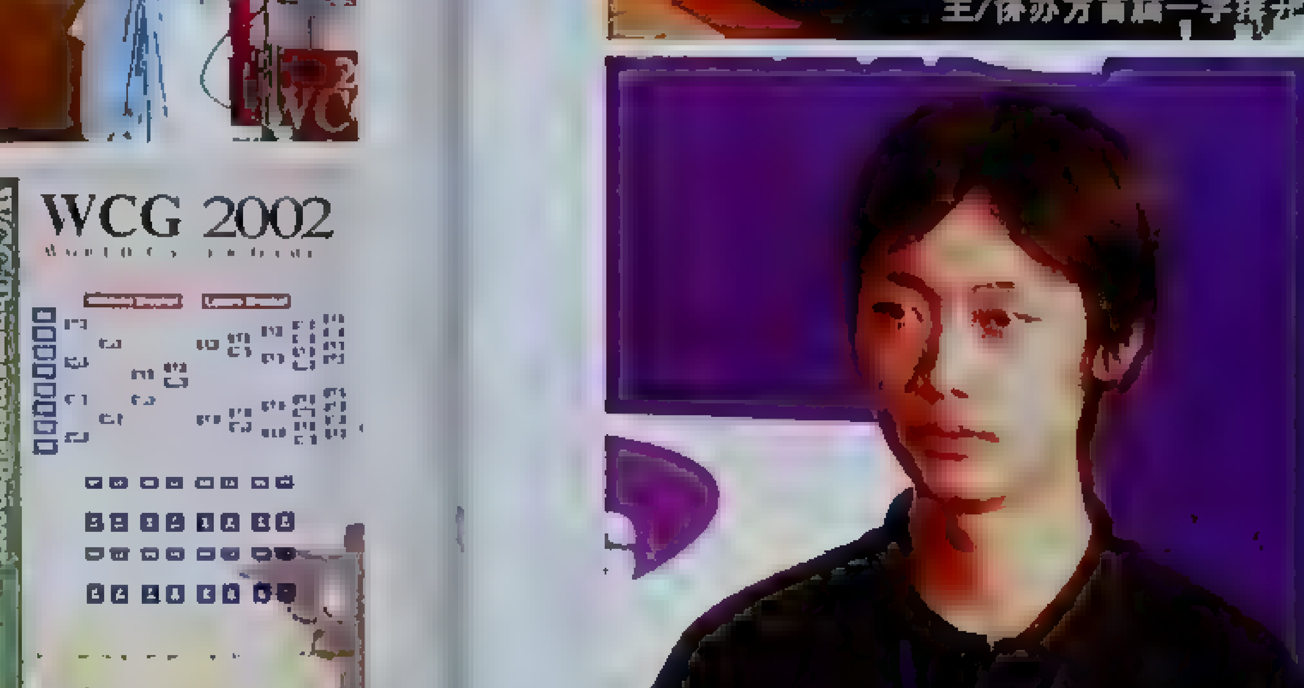
2002 WCG中国赛区的专题报道因篇幅问题就此结束，我们会在世界总决赛结束后，继续对WCG进行详细的分析。而这篇文章中所报道的东西，只是想给国内热衷于电子游戏竞技的玩家一些思考。在这里，我也为我们的英雄们祝福，期望他们能在韩国取得好成绩！





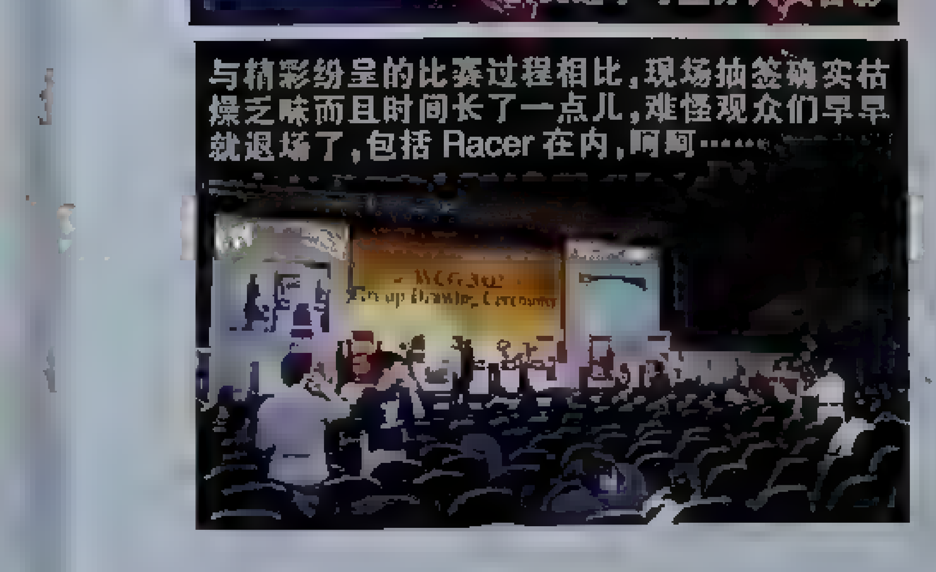





主/协办方首脑一字排开


这位就是双料冠军 Rocketboy

获奖选手与主办人员合影


与精彩纷呈的比赛过程相比，现场抽签确实枯燥乏味而且时间长了一点儿，难怪观众们早早就退场了，包括Racer在内，呵呵……

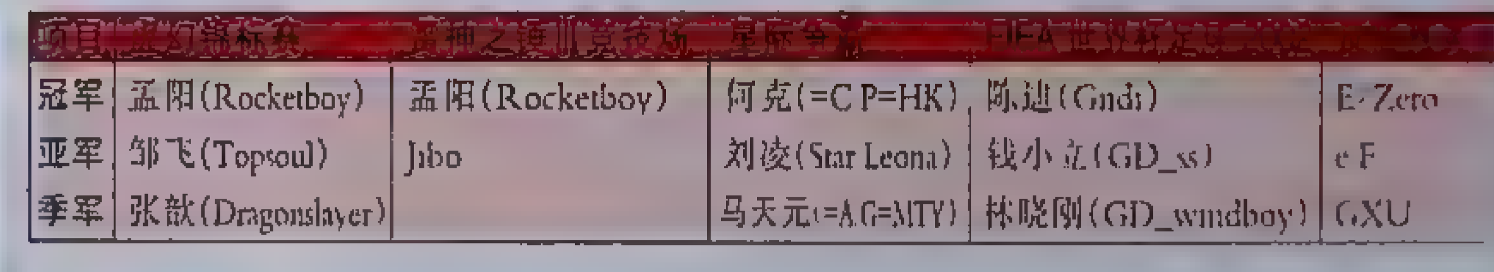
WCG CHINA 2002 大赛日程



8月8日	新闻发布会
7月25日至8月30日	报名及确认
8月30日至9月01日	地区选拔赛[沈阳/青岛/西安]
9月06日至9月08日	地区选拔赛[武汉/杭州/深圳/重庆]
9月13日至9月15日	地区选拔赛[北京/上海/广州/成都]
9月27日至9月29日	中国区总决赛[北京奥林匹克中心羽毛球馆]

WORLD CYBER GAMES
WCG

WCG CHINA 2002 排行榜



项目	虚幻锦标赛	雷神之锤Ⅲ竞技场	星际争霸	FIFA世界杯[illegible]	[illegible]
冠军	孟阳(Rocketboy)	孟阳(Rocketboy)	何克(=C P=HK)	陈迪(Gndi)	E·Zero
亚军	邹飞(Topsoul)	Jibo	刘凌(Star Leona)	钱小立(GD_ss)	e F
季军	张歆(Dragonslayer)		马天元(=A.G=MTY)	林晓刚(GD_windboy)	GXU

名词注释

WCGC	World Cyber Games Challenge(世界电脑游戏挑战赛)
WCG	World Cyber Games(世界电子竞技大赛)
PGL	Professional Gamers' League(职业玩家联盟)
QUAKECON	QUAKE之父id亲自主办的QUAKE大赛
CPGL	China Professional Gamers' League(中国职业玩家联盟)
CESA	中国电子竞技联盟
双败淘汰赛制	即PGL赛制，参赛选手不败则在胜者组，败一场后即进入败者组，在败者组再次失败后被淘汰出局，败者组冠军必须2次击败胜者组冠军才可夺得最后的冠军。

WCG CHINA 2002 总决赛主要裁判员

●总裁判长

武汉怡采科技有限公司市场部经理——胡宾国。曾国内最为知名的玩家red-apple，[illegible]的星际人族微操打法在98-99年名动国内，2000年加盟腾图电子并策划了当年最大的电子竞技比赛CESA全国赛，2001年加入奥美电子，成为游戏产品市场开拓者，随后加盟怡采公司，并使公司成为国内最优秀的游戏产品代理商之一。

●副裁判长

曾博，著名Q3玩家，bsgamer.com站长，现任职于网图公司。

●CS项目主裁判

杨晟，2001 WCG沈阳赛区、北京赛区CS项目裁判，WCG中国总决赛CS项目裁判，[illegible]首届CS大赛裁判长，北京520杯CS比赛策划及裁判长。美年达第一届中国电子竞技大赛赛事组织策划兼总裁判长，2002 WCG重庆赛区、成都赛区、北京赛区组委会成员兼北京赛区总裁判长，[illegible]挑战视觉极限方正杯全国RTCW大赛总裁判长。

●SC项目主裁判

宋振兴，电子游戏资深专家，自由游戏撰稿人！熟悉各种类型游戏，2000年8月CESA[illegible]星际裁判，全国著名战队26zM创始人。

●FIFA项目主裁判

郭苗，2001 WCG沈阳赛区FIFA项目裁判，WCG中国北京赛区FIFA项目裁判，湖南都市频道首届CS大赛裁判。美年达第一届中国电子竞技大赛赛事组织策划兼裁判，2002 WCG重庆赛区、成都赛区、北京赛区组委会成员兼北京赛区FIFA项目裁判长。

●Q3&UT项目主裁判

Maverick，中国首届ie雷神大赛总裁判长及总策划，著名游戏网站Q3Acn.com站长，[illegible]策划人。

《勒芒24小时》昼夜耐力赛纪实

LE MANS 24 HOURS 日行千里 夜走八百

极限游戏运动！
极限生理状态！
极限团队精神！

活动策划/王博 游骑兵

2002年8月的一个下午，骄阳似火，街上行人稀少，柏油几乎熔化，窗外空调发出颤抖的呻吟，屋内冷气如丝兜力游走。在游骑兵的主持下，"汽游"协会就在这火热的夏季举行了预备会议。这个名称是"汽车模拟游戏"的缩写，凑巧的是居然将"汽联"和"家游"合二为一。会议桌上，三位职业车手对前次拉力对决赛的失利耿耿于怀，三位玩家扬言不服再战，双方一开始还耐着性子探讨比赛心得，到后来已演化成唇枪舌战！在剑拔弩张之际，双方均表示，"汽游"协会的成立应该拥有更多具有超凡价值的赛事基础。于是，一场前所未有的《勒芒24小时》昼夜耐力赛就这样被敲定了！

表格一、《勒芒24小时》昼夜耐力赛赛制

看到这张赛制表，双方队员都倒吸了一口凉气。显然，此次比赛不仅拥有国内游戏竞速界有记载以来的最长连续比赛记录，同时也将对参赛队员在各个时段的竞技状态稳定性、电脑及配套设备长时间连续工作的耐久性、车队队员之间有效的参赛组织能力等各方面提出了全面的要求。

"欺人不欺车"是必然的策略。

双方开始了紧锣密鼓的赛前集训。玩家队在勒芒赛道进行了长达100圈的试车，熟悉赛道并挑选最佳车型；而车手队则以真车实战为主，其间还到外地参加了几场短道拉力比赛。赛委会聘请了体能教练和营养师，参赛队员进行了长跑和游泳训练；双方深入研究勒芒赛道的每个转弯、刹车点、弯速和档位，并反复测试下压力大小和轮胎软硬对比赛成绩的影响，甚至还专门练习了进站加油；双方都上网查阅了真实勒芒24小时耐力赛的相关资讯，并在赛前安排了队内模拟比赛；根据营养师的建议，双方的饮食以蔬菜、水果、鱼肉、鸡蛋和面食为主。

众所周知，供电是电子竞技的关键，《家游》杂志社与海淀供电局协调，确保24小时内不得停电，同时为两个车队都准备了UPS，确保免除最后一线的供电故障；中汽联领导还介绍了一家当地医院，比赛中赛手出现不适将被一部拉力赛车立即送诊；此外，娱动工场还联络了赛区派出所，以确保比赛安全。就这样，赛前的筹备紧张而周密，双方摩拳擦掌，焦急地等待战幕拉开。

《勒芒24小时》昼夜耐力赛赛制	
虚拟赛场	《勒芒24小时》2002版
赛事赛道	LEMAN2000
赛　　车	初始开放式原型车任选
操控级别	专家级
电脑对手	高难度级别
比赛时间	开始：2002年8月24日16:00 终止：2002年8月25日16:00 本次比赛以真实时间计时，游戏中因人为暂停驾驶、离场休息、电脑故障等耗时均不影响此比赛时间。
故障处理	若电脑因断电、死机等原因导致一方比赛中断，中断方需经裁判确认并记录已跑圈数后重新启动游戏，以相同的赛事设定继续比赛，所耽误的时间由中断方承担。若死机时屏幕无显示而无法记录死机点的圈数成绩，则以最近的有效成绩记录单为准核实已跑圈数，正所谓"死机倒霉、黑屏活该"。
比赛获胜	在真实时间计时达到24小时整之后，赛手必须完成当前圈的冲线，否则没有最终成绩。胜利属于24小时内跑完圈数最多的一方。如果双方圈数一样，就看谁最后一圈抢先冲线，换句话说，如果这时候赛车"熄火"，推也要推过去！

车队 人员装备	车手队	玩家队
队员	郭尧、李巍、闫光远	王博、邵晨、游骑兵
装备	罗技天驹一代 力反馈方向盘	标准104键键盘
主机	AMD Athlon XP1600+ 256MB DDR Geforce2MX400	Intel P4-1.6A 256MB DDR Geforce2MX400



2002年8月24日上午10时，玩家队与车手队的参赛队员陆续抵达《家游》总部的赛场——宽大的资料室已经安排了两部厚重的电脑桌及六把坐椅，两台17寸纯平显示器已经等候在那里。双方车队各自使用自备的电脑主机及附属设备（表格二、车队人员装备）。

由于原计划中玩家队的郭飞因个人原因无法参赛，只能由原定担负记者、摄像、摄影、裁判任务的游骑兵出马。在安装游戏和调试设备的过程中，车手队的电脑发生了游戏无法正确识别方向盘的问题，在更换了方向盘驱动程序及在其它电脑上安装方向盘确定外设无误的情况下，短时间内的解决方案就是重灌视窗系统。在排除了车手队的电脑与外设连接的故障后，参赛车手又建议将原来头对头的阵势改为并排式，这样便于观看和对比，为此又进行了赛场布局调整。这些临时性的调整占用了不少时间，使得最终比赛开始时间顺延了10分钟。

2002年8月24日下午16时10分，《家用电脑与游戏》杂志社的办公厅内突然爆发出剧烈的引擎轰鸣，勒芒赛道上艳阳高照，看台上欢呼雀跃，玩家队和车手队各就各位，所有参赛战车蓄势待发，令人期待已久的《勒芒24小时》昼夜耐力赛终于拉开了帷幕！

玩家队的王博担任第一回合驾驶，他的跑车采用"低下压力"配合"软胎"配置，由于风阻小、抓地力强，车速似脱缰野马一般。

车手队采取领航战术，李巍给郭尧提示前方路况，说的都是些"左5"、"长右4"和"前松后紧"之类的专业术语。

1小时30分后……

车手队郭尧的赛车首先显示出轮胎状态变黄，车辆的操控性能明显下降，他不得不准备进站更换轮胎，而油料还有大约20%的存量。根据这辆赛车轮胎磨损速度高于油耗速度的状况，车手队决定更换"硬胎"以延长轮胎寿命，同时油料只加至90%，使油耗时间尽量配合轮胎寿命，同时减轻赛车重量，提高车速。

几乎同一时刻，玩家队王博的赛车油耗指示红灯开始闪亮，显示出赛







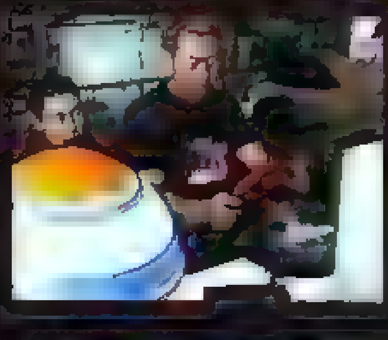




















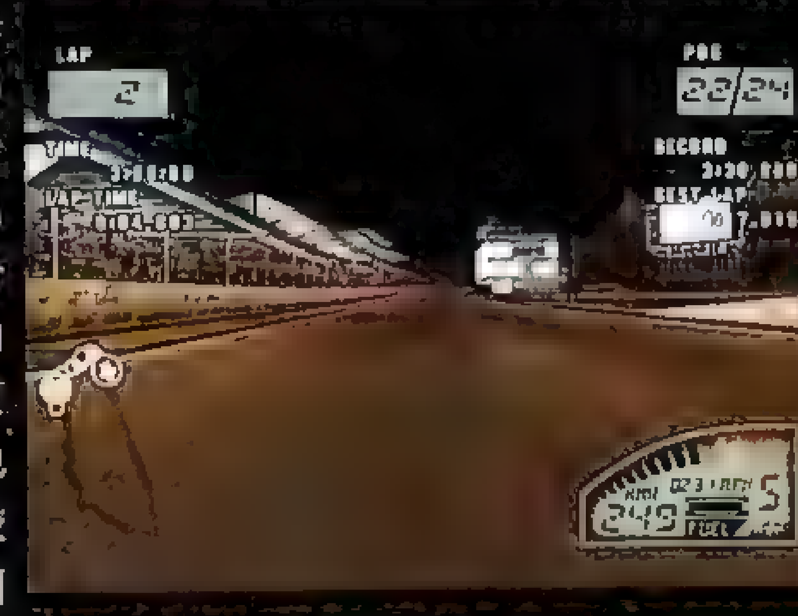




车需要进站加油，然而此刻轮胎的磨损指示还是绿色状态。显然玩家队的赛车是个"油老虎"，这方面实在是没有什么临时解决办法，但玩家队意识到可以尽量采用"软胎"配置提高车速，而且也可以放手实施大动作而毋需考虑轮胎磨损状况。

车手轮换，玩家队的邵晨和车手队的李巍披挂上阵。从两队的成绩来看，王博跑了 17 圈，已经为玩家队赢得将近 3 圈的优势，但由于他是玩家队的主力，因此后续的赛事如何还充满着变数。车手队队员由于共用同一只方向盘，第一波的郭尧显然在大部分的赛程中都在与这只"陌生"的家伙"较量"，因此成绩尚不理想。而李巍正是这只方向盘的主人，他显然已经憋足了劲等着一显身手了。

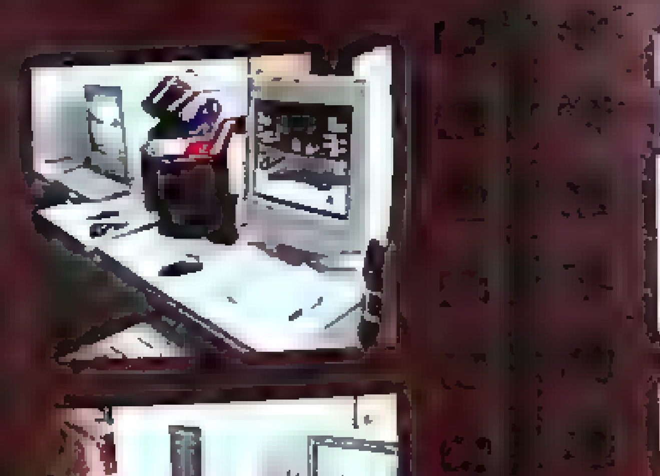
晚上 19:00 时左右，两队再次需要进站修护，玩家队的优势被锁定在 4 圈，玩家队游骑兵和车手队门光远出马再战，维修站内一片繁忙，游骑兵采用"高下压力"配合"硬胎"配置，目的是使车子在弯中更趋平稳，此外，这也是根据游骑兵比较粗糙的操控风格制定的策略，因为硬胎在大动作下的磨损率较"软胎"要小，可以有效延长持续驾驶距离。电脑中的工作人员在参赛车手的指令下熟练完成加油换胎，两部赛车飞一般冲出维修站。此时的勒芒赛道已是时暮黄昏，晚霞映衬下的远山仿佛在向赛手召唤，两支生力军精神抖擞，迎着火红色的夕阳加速疾驰。



赛事至此，双方后备车手并未严格按照各队赛前制定的非比赛车手一律入睡休息的计划执行。也许是太兴奋的原因，两队车手在三个小时内均围坐在赛场中观看、揣摩和交流赛道处理技巧，期间后备车手还抓紧时间在家游办公楼一楼的食堂解决了晚餐，游骑兵对车手队队员的食量咋舌不已……

赛事不知不觉已进行到深夜，勒芒赛道上空繁星点点，呼啸的夜风划过颤抖的舱盖，与引擎的噪音融为一体，漆黑的夜路不时被弯道的红色指示灯照亮，一切都是那样扑朔迷离。两位赛手一边瞪大双眼判断路况，一边驱散不断涌来的睡意。比赛伊始，玩家队与车手队的拼争甚是激烈，双方在共同的时间对手面前不断与同组的超强电脑赛手上演超车与反超车的眩目战术。随着时间的

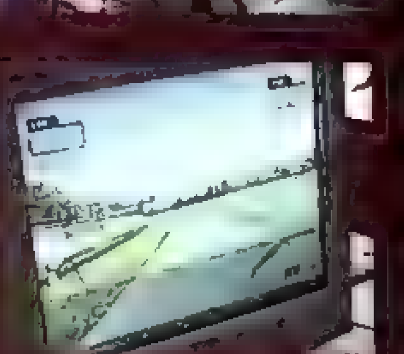






















最后30分
决战时刻

推移，双方的体能大为消耗。被替换下来的赛手马上补充营养，有人大嚼压缩饼干、水果和生菜，有人啜饮咖啡或热巧克力，待所有食品被一扫而空，后备队员便钻到休息室（这也是平常家游小编们加班时的休息室）倒在沙房床上闭目养神，偌大的赛场上只剩下两位赛手机械地重复着一个又一个转弯动作，伴随他们的只有引擎的低鸣与不时响起的档声

又是快要进站换人的时候，大家忽然发现找不到车手队的门光远了！立即拨通手机才知道，他深夜外出采购食品，不想过了 11 点整个办公大楼关闭了大门无法入内！眼看车手队即将折损一将，游骑兵火速赶往救援，在与大楼值班人员交涉后才将门光远接了进来，而本应被替换下来的李巍不得不为队友多抵挡了 20 多分钟。

常言道：福无双至、祸不单行，在接近凌晨 4 点之时，玩家队的电脑突然断电！赛场一片大乱，被邵晨替换下来正在旁边整顿观战的王博立即检查电脑，多次开机均无供电指示，检查供电线路，正常！UPS 正常！沿线倒推——插座——烫手！看来是插座问题，但现场并没有可供替换的插座，焦急中王博注意到 UPS 背后还有可供使用的插座，虽然是旁路插座没有 UPS 支持——立即将主机电源插头接入——主机恢复供电重新启动了！动作快如闪电，待邵晨重返游戏时仅仅耗费了 10 分钟。

然而这一切游骑兵并不知道。由于现场摄影和组织维护工作占用了太多休息时间，在凌晨这个休息区间居然没有被定好时间的呼机唤醒！直到 4:30 时王博前来唤醒才了解到这些。见一切搞定，游骑兵睡眼惺忪地落座，王博和邵晨才回房休息。

最严酷的拂晓赛段终于到来，面容槁枯的赛手已很难集中精力，直道行进时干脆合眼稍息，但余光仍不忘罩着路面；双方的技战术此时都变得非常简单，那就是尽量少犯错儿，更不要陷进弯道外侧松软的缓冲沙坑，就连过弯时"骑路肩"的动作都变得小心翼翼，以免增加轮胎磨损。双方开始不再将目标瞄准对方，因为真正的敌人已经变成"时间"和"困倦"。玩家队的王博一直在试图打破游戏中 3 分 30 秒的最快圈速，赛道上不断遇到电脑慢车阻挡，使得破记录异常艰难。王博的努力一直持续到个人的第 80 圈，终于开出 3 分 29 秒 501 的最佳圈速，原记录被推进了 0.499 秒，闻听此讯，双方士气大振！两部赛车陡然加速，以大无畏的决心奋力冲破黎明前的黑暗。

清晨，金色的阳光撒向赛道，周围的树林、果园和农舍仿佛焕然一新，碧空在白云的掩映下清澈动人，然而《勒芒 24 小时》昼夜耐力赛仍在继续。经过彻夜拼搏，赛手们已度过生理极限，所有人的过弯速度更趋合理，而线路几近完美，虽然"弹弓效应"和"穿越捷径"只能节省 0.1 秒，但赛手们坚信"积沙成塔"，玩家队的"草地减速法"和车手队的"推撞刹车法"显示出不择一切手段赢得最快的欲望，无论是一个人的潜力、还是一辆车的潜力在此时都仿佛变得无穷无尽，双方真切体会到什么是超越极限的快感。突然，阴云密布，雷声震耳，劈里啪啦的雨点敲打着车窗，赛手紧急返回维修站更换雨胎，待出得站来，迷雾、蒸汽和水花已将勒芒赛道渲染得如诗如画，车轮碾过之处仿佛水银泻地一般！然而在如此湿滑的路面上赛手们仍然驱车飞驰，暴风雨仿佛振奋了所有人的士气，每个人都在为节省 1/100 秒的时间和少走 1/100 的空间而榨出赛车的全部潜力，况且只有在燃油即将耗尽、车重最轻的几圈才最有可能创造最佳圈速，而任何一个失误都会导致这一圈前功尽弃，两队赛车冲破迷蒙的雨雾，向着极限的终点飞驰。

车手队的郭尧索性带上赛车头盔，看上去如同一具威风凛凛的"机器人"，玩家队的王博也戴上了红色赛车帽，以图振奋精神。此时，玩家队的王博在竭尽全力试图打破自己创造的最佳圈速，一次次失败，一次次被慢车阻挡，直到比赛结束前的倒数第 2 圈，王博骤然发力，一举将最佳圈速提高到 3 分 28 秒 210，这个成绩几乎达到了跑车的最高极限。与此同时，车手队的李巍也已经将自己的总圈数跑到 118 圈，漫长的比赛只剩下最后一圈，玩家队和车手队似离弦之箭向终点冲刺，此时，赛手和速度仿佛已经完美地融为一体！



艰苦卓绝的昼夜耐力赛终于结束了，玩家队再次获得胜利，他们在 24 小时内总共跑了 341 圈，车手队跑了 319 圈。领奖仪式上，大家哄抢着娱动工场的游戏大礼包，双方正可谓不打不相识。玩家队的王博获得最快圈速奖，单圈最快成绩是 3:28.210，车手队的李巍获得最高圈数奖，共计跑了 119 圈。我们粗略算了一下，两部赛车在 24 小时的总行程达到 9276 公里 236 米，平均时速 193 公里 254 米；进站 35 次，消耗轮胎 140 只，穿越弯道 9915 组，换档超过 45600 次。玩家队的王博记录了自己每一圈成绩并换算出每次驾驶的平均圈速，让我们透过下表看看人体在 24 小时不同时段的竞技状态（表格三：黄色成绩表示本次驾驶创造了单圈最快成绩）。

可见下午至深夜是赛手最活跃的时段，而且比赛刚刚开始，赛手体力充沛，因此车速直线上升；但赛程过半后体力透支，再加上清晨是疲劳的人体最迟钝的时段，因此成绩下滑；疲劳期过后，成绩再次直线上升，当时的时段是上午 10:00–11:00，这也是人体比较理想的工作时段。王博担任最后一次驾驶，掉换驾驶次序使他的休息时间延长，本以为可以完全恢复体力，但长时间的睡眠反而不利于提高注意力，再加上载油稍多，导致最后一次驾驶成绩稍有下降，而且只差 0.21 秒就可以进入单圈 3 分 27 秒大关。

两种品牌的 CPU 及相关周边设备全部通过了 24 小时耐力测试，除了一只"三无"插座。

在结束本篇纪实报道之际，向大家通报一个好消息——中汽联将举办中国赛车游戏电子竞技大赛！待此赛事最终确定之后，欢迎热爱速度的玩家踊跃报名，让我们借此盛会感受速度的魅力，在游戏所营造的虚拟世界中速度无极限！■

驾驶次序	1	2	3	4	5	6	7
平均圈速	3:37	3:35	3:34	3:32	3:34	3:30	3:32

主办方	[illegible]
赞助商	[illegible]
独家报道	[illegible]
电视转播	[illegible]
特邀媒体	[illegible]
同贺单位	[illegible]
名誉教练	[illegible]
体能教练	[illegible]
营养师	[illegible]
供电保障	[illegible]
医疗保障	[illegible]
安全保障	[illegible]

仙剑奇侠传 贰

系列报道之二

经过了无数的谣传、猜测和期盼之后，万众瞩目的《仙剑奇侠传Ⅱ》终于……再次宣布跳票，据大宇公司的消息，原定于12月16日发售日期将再度推迟三个月。在此之前，善于吊足玩家胃口的大宇又神秘兮兮的掀开新嫁娘红盖头的一角，公布了一些新的资料。

道具生产　炼蛊

在RPG中加入大量的养成、炼化成分已经成为中文游戏的一个惯用做法了。在《仙剑奇侠传》出现过的“炼蛊”功能在二代里被发扬光大，成为了一个完整的系统。蛊虫种类总共有数十种，其作用包括补血、补气、复活、攻击、提升能力、迷宫脱出等。一般来说，蛊虫可以从宝箱里取得或者从怪物身上偷到，不过最主要的获取方式还是培养“蛊后”。

喂养蛊后实际上是个养成的过程，使用不同的食物会产生不同的效果，蛊后的三种属性“青”、“赤”、“紫”就会发生改变，当然外表也会有差异，最终影响到它的产品——蛊虫的不同。当属性值增长到一定量时，蛊后就会升级，发生蜕变，产出更强大的蛊虫。



能量积蓄　虎煞

“虎煞”是男主角王小虎的专用战斗辅助系统——和他的名字蛮般配的:)。“虎煞”原本是一头看守宝物的圣兽，它喜欢吞噬妖怪。小虎在冒险中将它收服后，他就成为小虎战斗的得力伙伴。在战斗过程中，敌人的HP减少到一定程度后，即可使用“虎煞”指令中的“吞噬”一口吞掉敌人。这个很象“轩辕剑”里的收妖，不过不是拿被吞掉的怪物做苦力了，而是积蓄虎煞的力量。累积到一定数量时，就可以使用虎煞的招式。当然，最强的招式最好留到BOSS战中再用哦！



宠物辅助　御灵

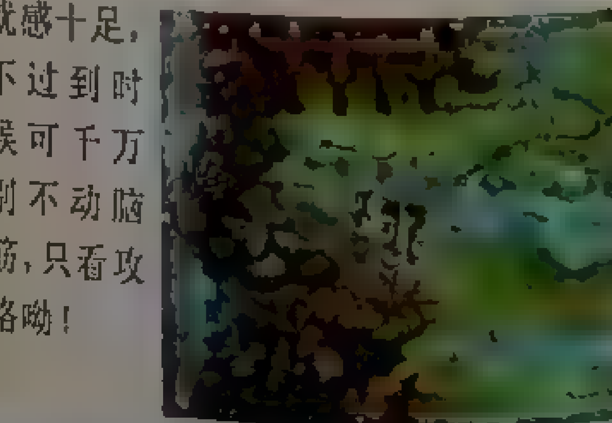
因为女主角之一的林忆如只是一个八岁的小女生，战斗力非常有限，所以专门为她设置了御灵系统来作为战斗辅助。在冒险过程中，忆如会遇见许多不同寻常的朋友，什么山精水怪，奇兽魔神之类，将它们收服后，就成为在战斗中可以召唤的“灵”。

灵能够在战斗中帮忆如进攻或防御，但是没法直接控制它们。新来的灵一般比较笨，所以经常做出点让你啼笑皆非的“帮倒忙”举动。不过随着召唤次数增加，战斗经验成长，灵们就可以比较默契的与忆如展开配合了。其实，在御灵系统中也有养成要素，因为被召唤次数越多的灵升级越快，而你又不能培养所有的灵，所以必须有所取舍。

简单有趣　迷宫

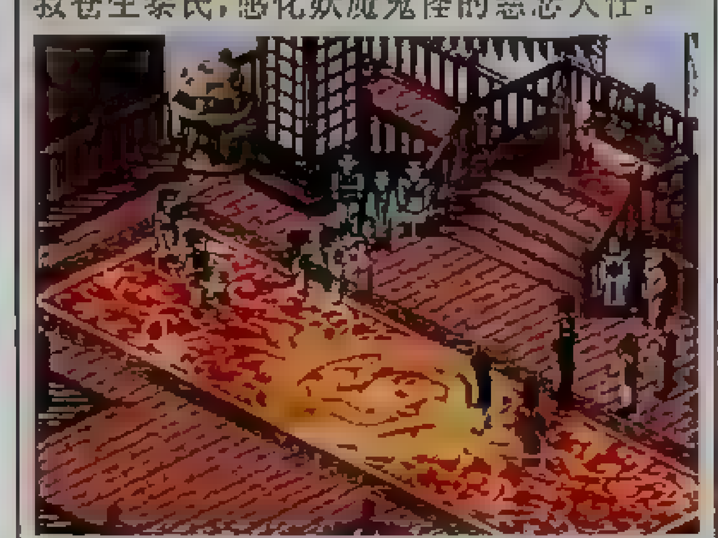
与早期RPG不同，如今新版的RPG大作们已经不再使用以变态的迷宫延长游戏时间的低级办法。《仙剑奇侠传Ⅱ》的迷宫要比一代大大简化，大家不会再被一个个似曾相识的路口和一场场没完没了的厮杀所困扰，而取而代之让大家挠破头皮的，恐怕要是各种各样刁钻古怪的机关和谜题了。

仙灵岛上的水晶机关洞、玄怪的道教遗迹、隐匿的幽冥巷弄、诸葛后代的奇门阵、凝水成冰的冰火洞窟……许多场景里都包含了大量有趣的谜题机关，解开后可是成就感十足，不过到时候可千万别不动脑筋，只看攻略呦！



千叶禅师

与仙剑派掌门李逍遥齐名的武林领袖，代表正派中的佛教力量，一位七十五岁高龄的得道高僧。锁妖塔崩毁后，妖魔尽出，他带领门徒们奔走神州大地，承担起拯救苍生黎民，感化妖魔鬼怪的慈悲大任。



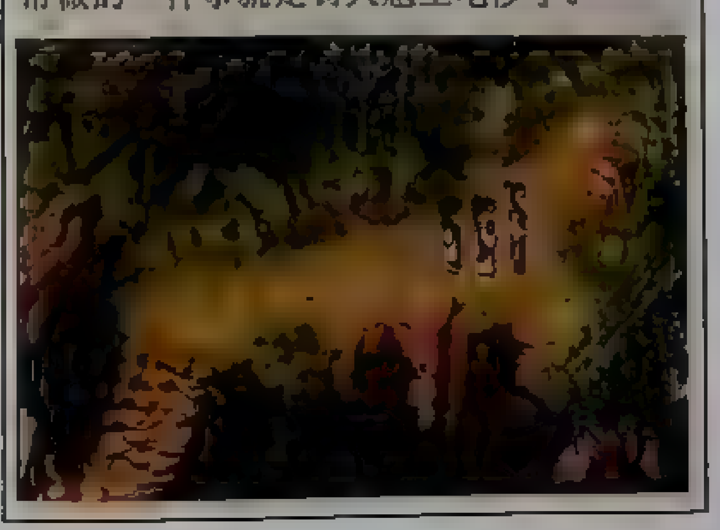
喻南松

千叶禅师的俗家弟子，身高一米八的超级大帅哥，一袭白衣，一把诗扇，浑身散发着儒雅亲切的书生气息，充满高贵睿智的公子气派。但是，在斯文的外表下却隐藏着深不可测的高超武功！（喂……喂……老大，不要抢了小虎兄的戏啊……）



魍妹

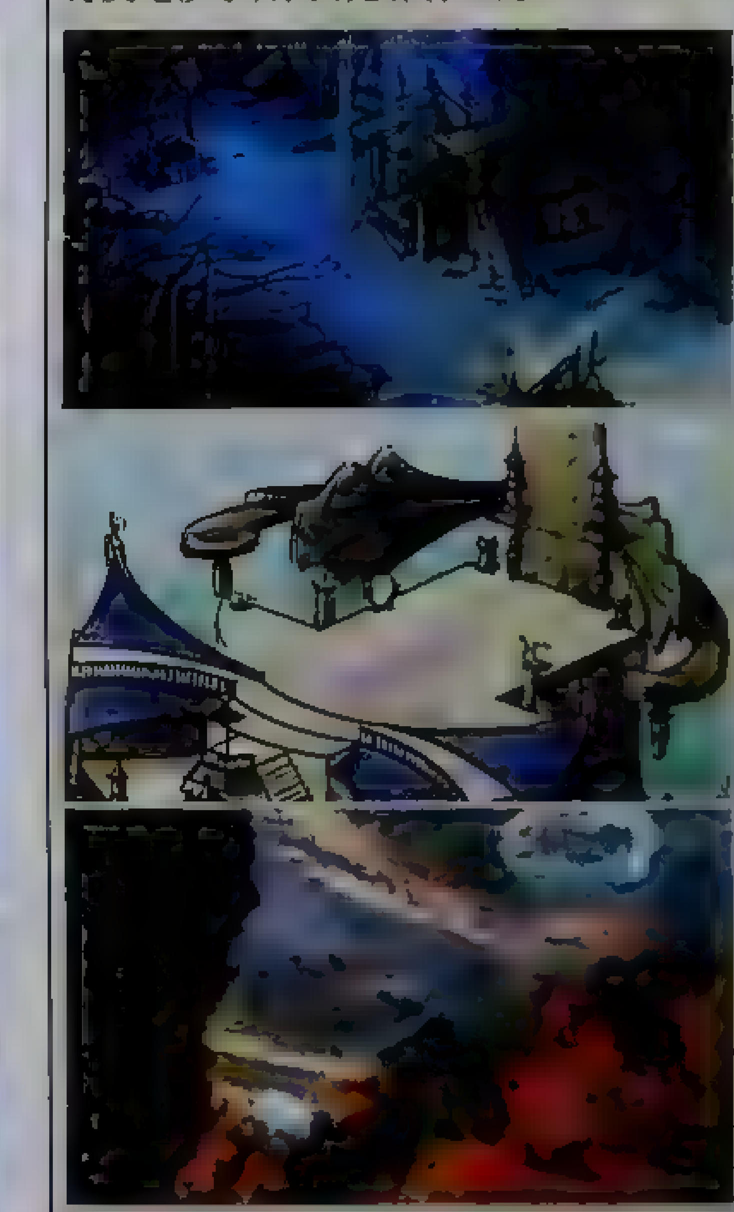
天魑王的双胞胎妹妹，不过她喜欢自称为姐姐，虽然没人承认……与身形巨大、威风凛凛的天魑王正好相反，她娇小玲珑，古怪机灵，喜欢坐在哥哥的肩膀上。业余爱好是搞恶作剧，尤其是作弄可怜的哥哥，最常做的一件事就是罚天魑王吃沙子。





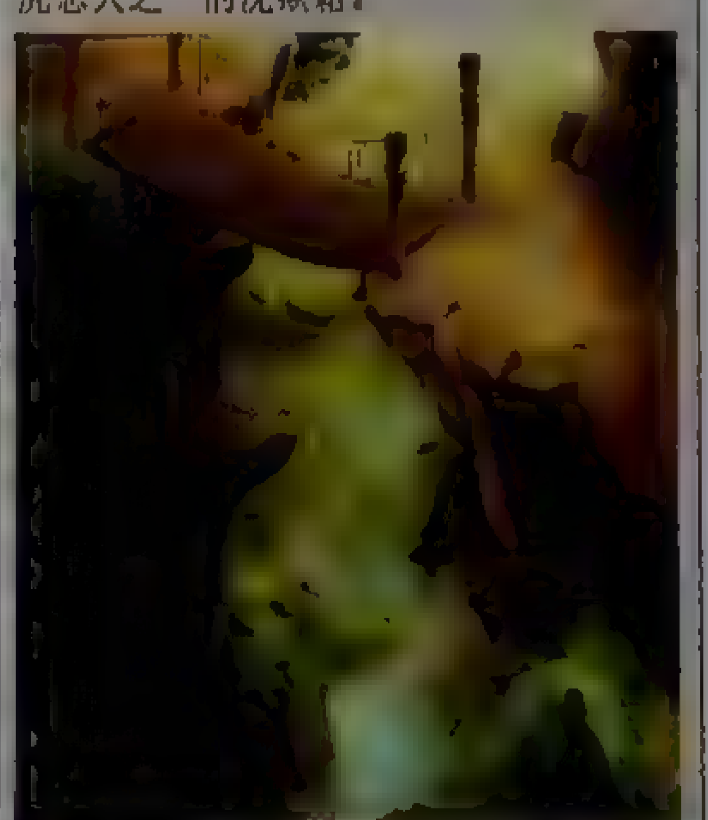
天魑王

十九岁长到两米多的大个子，果非常人，因为是名门之后——一代中的天鬼皇的儿子嘛！他是天鬼族的一员大将，高大威猛，头脑简单，四肢发达，却有一对可爱的眼睛！平常喜欢吃东西，而且什么都吃，但讨厌吃沙子，原因是容易口渴。



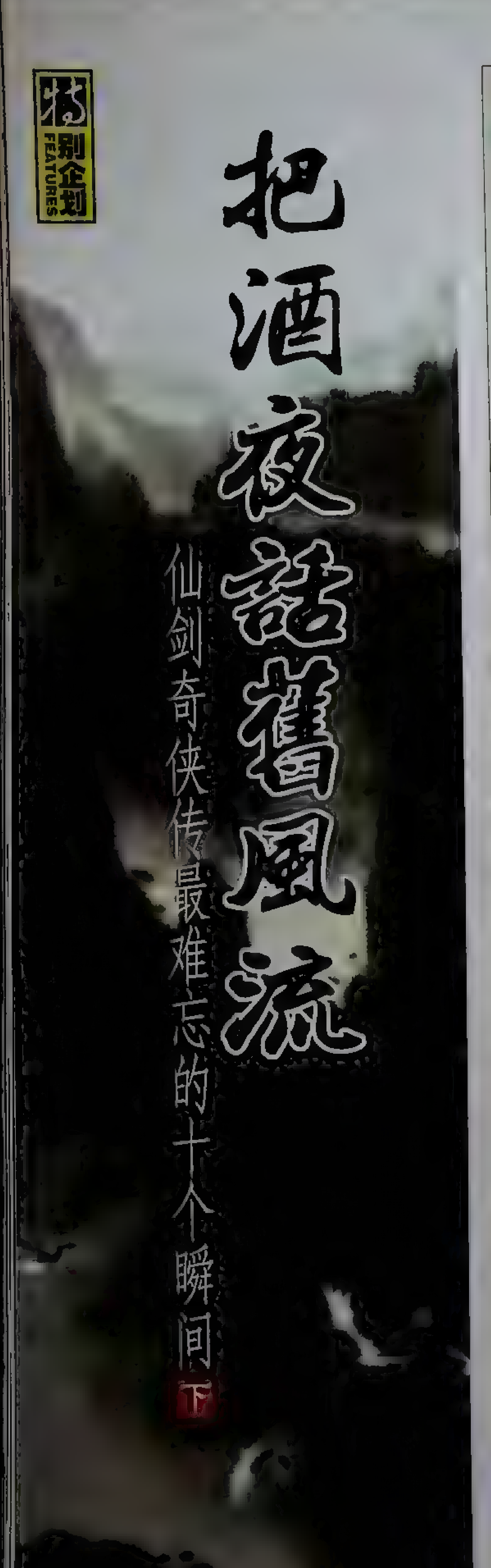
清柔真人

谜一般的角色。无人知道她的年龄，也没有人知道她从哪里来，甚至无人见过其真实面目。她数年前在峨嵋山创立专门招收MM入伙的仙霞剑派。与真人的低调表现不同，她门下的五位弟子“仙霞五奇”在武林中名头很大，其中就包括王小虎恋人之一的沈欺霜。



把酒夜話舊風流

仙剑奇侠传最难忘的十个瞬间（下）



陆 逍月之盟

打算教训逍遥的林天南反被女儿和逍遥合力击败，他把月如托付给逍遥，黯然离去……

逍遥：你真的不打算回家了？

月如：我喜欢像现在这样的生活。到各地去游历、冒险……可以认识许多人、许多事物，更可以锻炼自己的武功。而且……这样才能和你在一起。

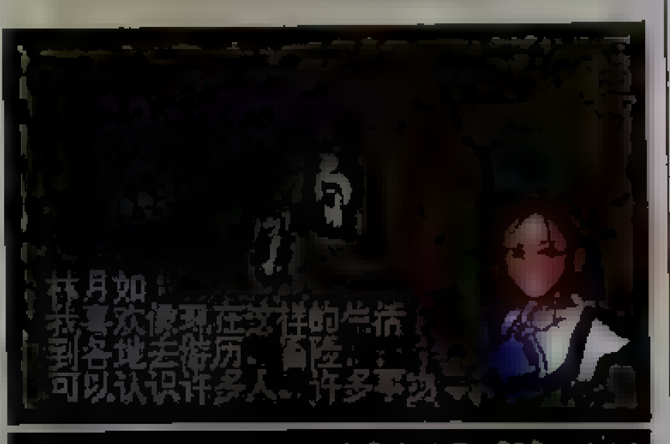
逍遥：我只是一个不学无术的浪子，你跟着我，不怕到时候两人一起去当要饭的？

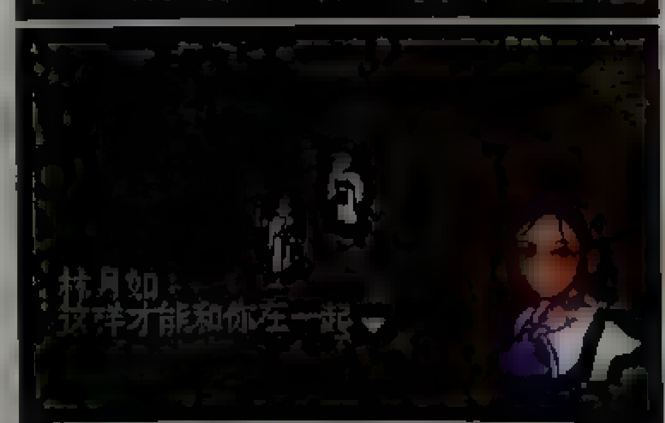
月如：如果真是这样，就怪我自己倒霉啦！

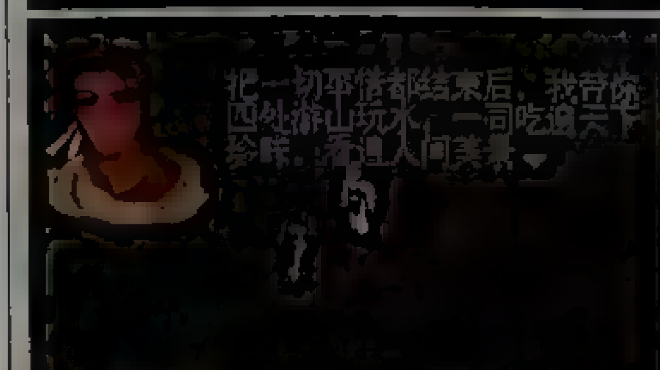
逍遥：好吧~等我找到灵儿的下落，把一切事情都结束后，我带你四处游山玩水，一同吃遍天下珍味。看遍人间美景！

月如：嗒……吃到老！玩到老！

逍遥：那……我们……







如果说此前逍遥的选择一直在扑朔迷离之中的话，至此已经相当明朗化了。对于灵儿，失去那段记忆的逍遥只觉得她是应该保护的妹妹，而性格与自己相投的月如才是可以同行江湖的知己和伴侣。"你跟着我"、"我带你"和"吃到老，玩到老"，毫无隐藏的表达了两人的心意，在俏皮夸张的对话后面，是彼此相守一生的盟约。可以相信，假如没有彩依的匆匆闯入的打断，逍遥最后一句会是一个明确的告白，可叹月如至死，都没能听到逍遥把这句话说完……



柒 神塔重逢

逍遥和月如在镇妖塔一路血战，来到巨大的神剑铁柱前，赫然发现上面被铁链绑缚的人竟是灵儿……

灵儿：逍遥哥……哥……

逍遥：灵儿……真的……真的是你吗？

灵儿：我只是丑陋的蛇女，又失去化成人形的能力，活着对我来说……已经没有意义。你……又何必犯险来救我？

逍遥：不……不可能！我的灵儿……我的灵儿是……

灵儿：

仙灵仙岛藏仙踪

翩翩少年把仙求

仙宫仙女不相识

错把牛郎当情郎

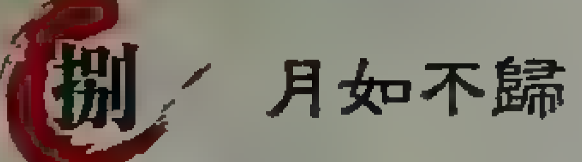
逍遥：我……我想起来了！我想起来了！灵儿！都是我不好，是我对不起你！

灵儿：那已是……过去……的事……

逍遥：一夜夫妻，一世恩情，你要有什么不测，我岂能独活！？

在灵儿憔悴的脸上，写满了她在与逍遥分开的日子里曾经遭受到的折磨和苦难。在这一幕中，逍遥的记忆神奇的恢复了，他这才明白默默跟随他的灵儿竟曾经与他有这样深的情分，一直为他隐藏着这样多的爱意，而自己却没有知觉。可是，三人的重逢是短暂的，为了让逍遥不面临两难的选择，灵儿即将到来的幸福要用另一个人的灾难来换取，李逍遥找回一个爱人要以失去一个爱人为代价，真不知这是冥冥中上苍对他们的溺爱还是惩罚？





捌 月如不歸

最后一根龙柱被毁去了，支撑镇妖塔的基础开始动摇……月如站在破碎的地板上，将手伸向水中抱着灵儿的逍遥，想把他们拉上来，她却没有看见，一块巨大的石板，正向自己的头顶砸来……地裂天崩。

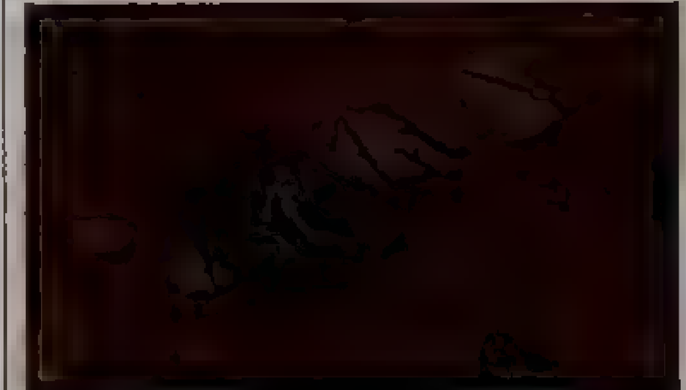
月如：李大哥，李大哥，我娘想见你，我带你去见她，好不好？

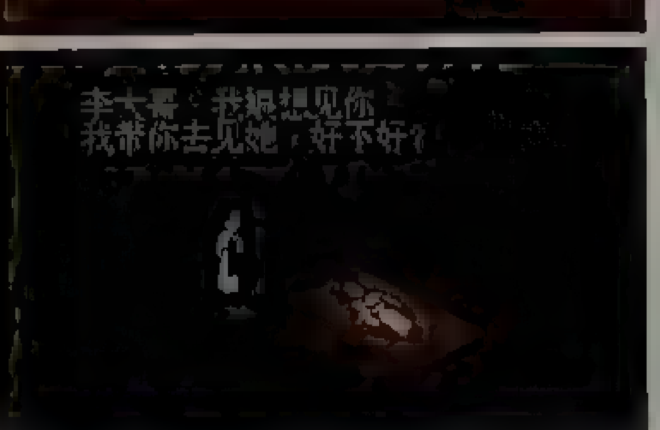
逍遥（半昏迷中）：哎哟~我很累了，下次再说吧！

月如：好吧…那…我自己过去了……

逍遥（惊醒）：月如！！等等我……







不知道有多少人在这里体味了为一个虚拟的爱人而心痛的感觉。这是整个剧本最伟大的点睛一笔，以此奠定了《仙剑奇侠传》不可动摇的中文RPG领袖地位。它不仅仅是《仙剑奇侠传》中最难忘的一瞬间，也是许多玩家整个游戏生命里最难忘的一瞬间。

月如一去，永不再回。可是，圣姑的一句台词"我不能让她活，却能让她不死"，燃起了多少玩家的希望之火！曾记否，我们为了那个"第二结局"的美丽谎言，反复的从头玩到尾，搜集奇怪的道具，寻找不存在的任务，只为了能让月如重生。直到有人破解了游戏里的对话文件，发现根本没有新的情节，这个带给多少人希望的谎言才渐渐熄灭……

玖 靈兒終焉

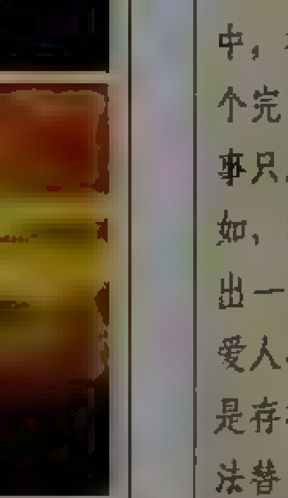
拜月教主并没有因为被打败而灭亡，他与水魔兽合体，变身为巨大的怪兽，掀起万丈怒涛。在一片汹涌的波山浪海之间，灵儿小小的身躯凌空而起，用尽全身的力量，保护了自己的爱人和子民……

在经历了月如之死后，灵儿的离开所造成的震撼已经减轻了许多。可走到故事终章的人们，并没有平常那种游戏通关的喜悦，在游戏中从来是无所不能的玩家们，此时感受到了一种前所未有的无力和无奈：我们难道不是游戏世界的主宰吗？这世界的存在难道不就是为了让我们快乐吗？强大的修改器能让我们拥有神的力量，在一招之间就用杀伤力十万的攻击让那个可恶的老妖瞬间毙命，可我们为什么还是不能按照自己的意志改变命运？

我们能做的一切，竟然就只能是在片尾悠扬的音乐声中反复回味着那恍如隔世的记忆，慢慢咀嚼几丝淡淡的遗憾与哀愁。









拾 雪中伊人

与阿奴告别后的逍遥独自踏上了旅途，大雪覆盖的道路上，留下他孤独的足迹，在一处飘雪中的树下，有一个女子撑着雨伞，怀抱襁褓中的婴儿，在等待他的归来……





《仙剑奇侠传》留给大家一个模糊的，可以有无限遐想空间的结局。几乎95%以上的分析都确认那个女子从装束和相貌上来看就是林月如。如果把圣姑的那句台词和这个画面综合起来考虑，创作者所要表达当是灵儿借月如的身体复活。我不知道这是为了冲淡还是加重这个故事的悲剧气氛，或许根本就没人能说清。

有人会说，这下好了，灵儿和月如合成了一人，她们回来了，矛盾解决了，是圆满的结局呀！但我想到的是，逍遥最后只得到半个爱人加半个爱人，那个人既不是灵儿、也不是月如……而在逍遥的生命中，有的故事只属于那个完整的灵儿，有的故事只属于那个完整的月如，即使是奇迹能创造出一个"合体"的完美爱人，可逍遥的心中还是存在着一些永远也无法替代的东西。■



一天，正当法兰国王和大臣们讨论国事时，一个全身伤痕累累的使者来到了里谢里雅堡，要求晋见国王。从他的装束上看，似乎是来自遥远的陌生国度。法兰国王席巴达克因马上接见了这位使者。

使者用疲惫沙哑的声音向法兰国王说道："伟大的法兰国王啊！我仅代表亚诺曼王国请求您的援助，我们此刻正遭受到强大魔族的攻击，光靠我们的力量是抵挡不住的……"

"亚诺曼王国？"国王和大臣们都纳闷着。

一位王宫学者上前报告说："陛下，跟据古籍记载，一千年前，遥远的西方有一个伊乐利群岛，岛上主要由亚诺曼王国统治，但是这个群岛在一场战乱后消失了，之后从未再出现过。"

使者缓缓出示了一把刻有王族家徽的古老短刀给学者看。学者仔细端详之后说："这把短刀上的图案，看来的确是传说中亚诺曼王室的东西……"

国王问使者："亚诺曼王国究竟发生了什么事呢？"

使者回答："法兰国王陛下，传说在我们的国家中封印了一只邪恶的魔龙，这股强大的封印力量也将我们整个群岛一起封印起来，从此与外界隔绝。但是近来其中一个封印似乎被解除了，出现了大批魔族骚扰村子的事件，看样子象是想把封印完全解开。一旦魔龙苏醒，整个世界恐怕将会陷入一场大浩劫。现在我军节节败退，已经快撑不下去了。"

"嗯！事不宜迟！即刻号召勇者，组成义勇军，援救亚诺曼王国！"国王说。



序章

位于法兰王国遥远西方的异世界大陆伊乐利群岛上，有个王国名为亚诺曼王国。传说中，群岛上封印了一只强大的魔龙，它一千年前曾经造成无比的灾害，后来亚诺曼王国的大法师梅格用尽全身法力，在整个亚诺曼王国中设下了五个封印，产生了强大结界，才封印了这只危害世人的魔龙，而这个强大结界也使得整个伊乐利群岛和外界完全隔离。

亚诺曼八世是一位相当有野心与能力的国王，他几乎统治了整个伊乐利群岛。他一直希望人类与魔族能永久和平共存，因此破天荒的娶了一位魔族皇后，并且生下一个儿子拉杰法尔，他后来又娶了一位人类王妃，生下了弟弟安东尼奥。

拉杰法尔虽然贵为王位继承人，但却因为有着魔族血统，自幼很难交到朋友，因此个性上比较孤傲。许多大臣私下也议论纷纷，质疑将来的王位是否要传给一位具有魔族血统的王子？拥有智能与才能的拉杰法尔总是不明白为何要受到这样的不平等待遇，心中一直存在着一些阴影。还好他的导师，魔族勇士巴克达将军，不断给他鼓励与安慰。

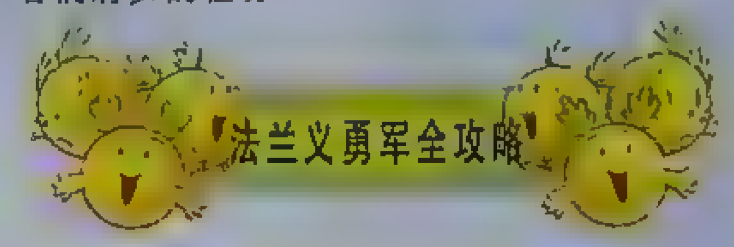
就在20年前，亚诺曼王国发生了一个影响深远的意外事件。亚诺曼八世带着12岁的拉杰法尔与10岁的安东尼奥以及皇后王妃等人一同外出狩猎，不料拉杰法尔的箭竟然意外地射向父亲，王妃为了救国王，当场被射死。事发后，国王大发雷霆，不但把拉杰法尔幽禁起来，自己也气得中风。事件发生的原因有很多流言，人类、魔族的种族问题也在这个事件后被突显出来，整个亚诺曼王国中，人类与魔族的冲突暴动不断发生。

后来，拉杰法尔被师父巴克达将军救出逃离了王城，从此下落不明。而二年后国王去世，王位传给了安东尼奥，也就是亚诺曼九世。由于接连的不幸，亚诺曼九世即位之后，就开始疏远魔族，后来甚至下令将魔族赶出德威特岛，魔族只能居住在周围的小岛。

20年后的今天，魔族大军突然又出现了，他们不但四处攻击人类村镇，还要求亚诺曼九世交出王位。谣言说，魔族大军正是由巴克达率领，他在逃出亚诺曼王国后，花费了十多年的时间，找出了解除封印的秘密。他成功的解除了其中一个封印，并且得到神秘的力量，得以召唤更多的魔族。亚诺曼九世确信魔族这次作乱目的就是要解除所有的封印，唤醒沉睡的魔龙。据说被解除封印的魔龙将会吸收封印的力量，成为终极的恐怖灾难，届时不但亚诺曼王国陷入危机，整个世界恐怕也将难逃魔掌。目前魔族大军已经把亚诺曼王国的军队打得落花流水，并且威胁到首都亚诺曼城了。

当封印的一角被解除，伊乐利群岛又重新出现在世界上。亚诺曼九世听从王国学者的建议，查阅古书后得知在遥远的东方有着一个勇者国度，传说中的勇者将会降临该地，他是阻止魔龙苏醒的希望，因此派遣使者前往法兰王国求救。法兰王国答应派遣援军之后，两国的法师们便在法兰城及亚诺曼城间，开启了连结两个国度的传送石，让军队往来更为方便，结合所有的力量共同对抗魔族。

到底亚诺曼王国能否被解救？封印的秘密是什么？封印底下是否真有一只魔龙？魔族大军的首领是否就是巴克达？那么拉杰法尔又在哪里？这一连串问题的答案，正是勇者们肩负的任务……



法兰义勇军全攻略

一、黑市商人

职业限定：无限定

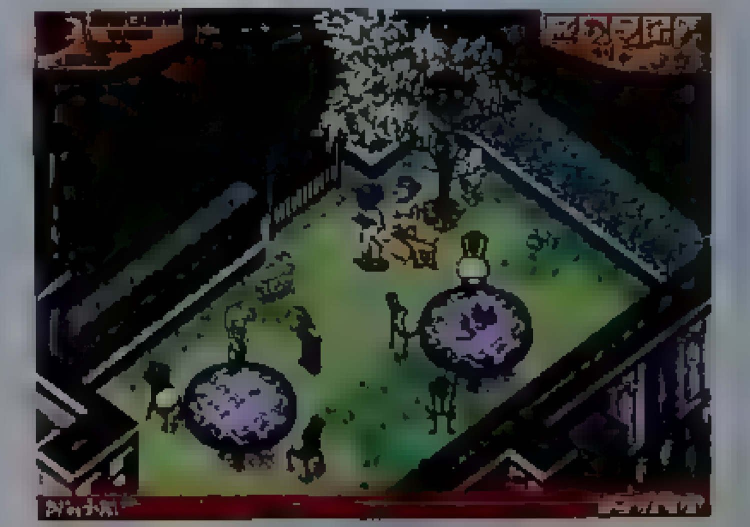
最低等级限定：无限定

推荐等级：Lv30以上组队

时间：无限定

任务奖赏：无

首先到亚诺曼城旅馆(151，151)，跟里面的NPC淘气小猫说话后，便会得到"关于黑市商人的情报"。接下来去辔奇洞窟(474，552)，一定身上要带着搬运工聘书，交纳1000元给守门员马汀，会得到"辔奇洞窟通行证"，并且可以凭此证进入辔奇洞窟。(搬运工聘书取得的方法请参考『艺术掮客任务』)。在洞窟内走进黄色传送水晶来到辔奇洞窟地下一层，在洞窟内寻找随机出现的NPC马屁精柯尔，他会提供通黑市公会密语的情报。接着寻找随机出现的NPC黑市会长可可洛，说出密语"黑市万岁"(也可直接输入密语，不一定非要遇到那个马屁精柯尔才行)，之后就可以用"黑市商人的情报"换到"证件?"。但是记得一定是用"黑市商人的情报"换到的证件才是真的，其余多拿的都是假的。



把证件鉴定之后得到"黑市商会证件"，在时间限制内走到克瑞村酒吧(86，63)里的酒吧走廊，跟保镖金勇说话后可以进到厨房，同时证件被收回。走进里面的楼梯就会到黑市，但请注意，任务完成的时间大约是在拿到证件之后30分钟内，如果超过这个时间证件会被没收而导致无法进入黑市。但是进入了黑市之后，只要在黑市内跟手下塞鲁说话就可以高价卖出武器、防具、魔石了，也算是一个很不错的奖励。黑市内的卖价是平常的2倍。

二、豪腕商人

职业限定：资深生产、采集系（生产系推荐）

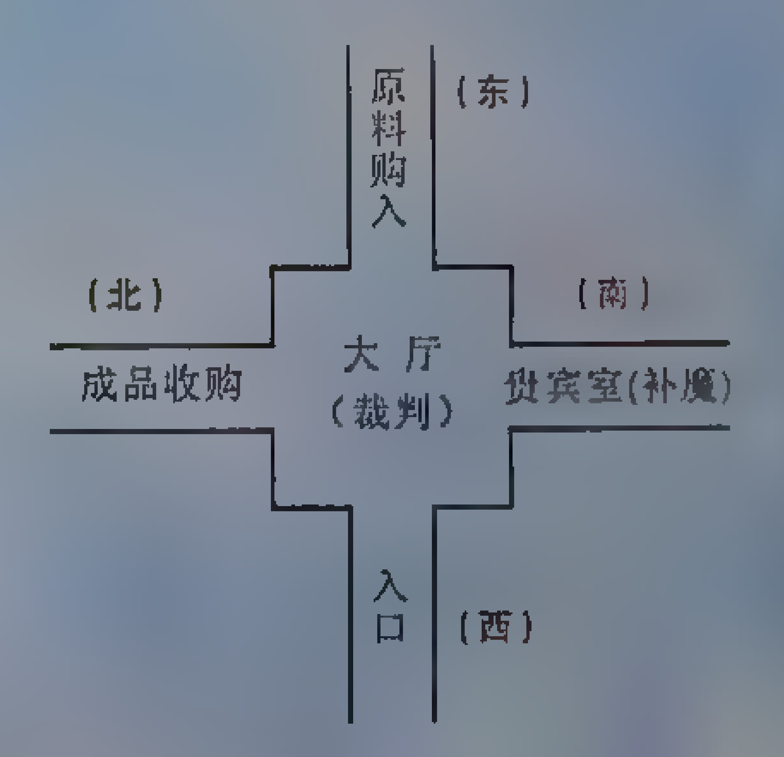
最低等级限定：无

推荐等级：越高越好（方便任务进行）

时间：无限定

任务奖赏：称号『豪腕商人』、强化安全帽

在参与任务之前，一定要把身上的物品全部清空。可以带上装饰品以及必备的15000元现金。准备好后，跟入口的小姐说话即可进入任务大厅。接着就是购买原料加工后卖出，要想尽一切的办法将现金累积到15000元以上。当你的现金超过15000元就通过此任务，而没有达到的话即失败。



三、艺术掮客

职业限定：无限定

最低等级限定：无限定

推荐等级：Lv30以上组队

时间：无限定

任务奖赏：无

首先在辔奇洞窟(474，552)跟守门员马汀说话后会得到搬运工聘书的情报。接下来到亚诺曼城文明艺术广场(74，119)跟玛莲娜询问有关搬运工聘书的事，得知可以用乐谱换取"搬运工聘书"(取得"卡西希的乐谱"的方法请参考『消失的歌手任务』)。到辔奇洞窟，带着搬运工聘书，缴1000元给守门员马汀之后会得到"辔奇洞窟通行证"并且进入辔奇洞窟。在洞窟内走进黄色传送水晶来到辔奇洞窟地下一层，在辔奇洞





窟寻找随机出现的 NPC 长得像脊奇的人(请注意！长得像脊奇的人有 2 种，胖的脊奇才是真的，瘦的那个是假的)。在时间限制内，跟真的脊奇讲话并交出“脊奇洞窟通行证”后，就会传送到脊奇洞窟底（大约拿到脊奇洞窟通行证 30 分钟以内，时间超过的话会被传送出脊奇洞窟)。跟脊奇商人说话就可以高价卖出魔石了，卖价是平常的 3 5 倍，这边只能卖魔石。

四、沉睡的精灵

职业限定:战斗系与医生或护士组队
最低等级限定:无限定
推荐等级: Lv45 以上组队
时间:无限定
任务奖赏:各种增加能力的护身符
备注:护身符是随机取得的，头目出乎想象的强，请保重。

此任务必需一名医生或护士。首先到亚诺曼城 (82,64) 马斯的家二楼跟女佣爱尔玛拿“调查委托书”，之后前往摩顿村梅博的家，由医生或护士带队找赖姆说话，进入房间找总管梅博说话，会得到“给马斯少爷的信”。回到马斯的家二楼跟女佣爱尔玛说话得到“医疗委托书”（医生护士没有)，接着会进入马斯的房间，跟马斯说话进入“马斯的内心世界”。内心世界分为三区，要在里面拿到四本书，分别在四处的地板上。第一区 (5.13) 理性主义，第一区 (7.10) 元素变化，第一区 (23.9) 万物之源，第三区 (44.14) 时常变化。

拿到四本书后，到第三区的传送石，传送到随机地图“马斯的内心世界”第 1 层。迷宫有三层，在里面找头目“善”和“恶”，打倒“恶”任务才算完成，可先打倒“善”再打倒“恶”获取多一点的道具。

善的身边有 9 个小天使，等级随机 40~49，会使用攻击、防御、昏睡攻击（四只小天使以下追加)，小天使会使用攻击、防御、连击。战利品为随机得到“单手剑?”、“安提史利普”。恶身边有 9 个小恶魔，等级随机 40~49，会使用攻击、防御、昏睡攻击、超强昏睡魔法（小恶魔全灭追加)。小恶魔会使用攻击、防御、遗忘攻击。战利品为随机得到“单手剑?”、“安提肯菲斯”（注：头目体力约 3000，小喽罗体力约 2500)。打倒“恶”后被传到“马斯的房间”，拿四本书跟马斯说话就可以换到一个“矿石?”，鉴定后为“菲尼纳力”或“达克纳力”

单手剑	铜剑	攻击+8~+12
护身符	安提史利普	抗睡+7~+9
护身符	安提肯菲斯	抗混+7~+9
护身符	菲尼纳力	体力+?
护身符	达克纳力	魔力+66~+70

注:普通的武器装备后可得到称号『内心迷惘的人』、『心灵的解放者』或『对哲学感兴趣的人』

五、饕客弟弟哈格

职业限定:厨师限定，料理技能 Lv4
最低等级限定:无
推荐等级: Lv40
时间:无限定
任务奖赏: Lv4 宝石冰原之晶，宠忠药水
备注:续接饕客哥哥哈德任务。

首先到亚诺曼城西边的“文明艺术广场”里面和梅蒂说话，可以得到“食品定单”，然后带着定单的指示，通过德威特岛北方的立葛曲洞到克瑞村找饕客哈格。给他一盘“青椒肉丝”、一盘“亲子丼”，他会给你“给哈德的信”以及一样其它道具，给哈德的信是解饕客哥哥哈德的任务道具。

六、穿越时空

职业限定:需要技能 Lv5 以上的三种采集系职业
最低等级限定: Lv40
推荐等级: Lv40
时间:无限定
任务奖赏:天使之泪或魔力手环
备注:真是好长的任务

首先跟摩顿村村长 (20,12) 说话接任务，得到“花蜜结晶的定单”，然后到美洛平原花蜜结晶产地用五级狩猎技能取得“花蜜结晶”。再来拿着花蜜结晶和摩顿村村长 (20,12) 说话，得到“古代种子的情报”。到奴克冰原，用五级挖掘技能可以采到“古代种子”。将古代种子拿给村长家后院的园丁“卡普” (9,14) 种植古代植物，会得到“生命果实的情报”。接下来到村长家地下室，跟守卫提米德 (38,25) 说话，可以进入“谜样的地下室”。然后由「谜样的地下室」→「边境走廊」→「时空边境」，「时空边境」→「时光隧道」→「一百年后」→.....→「五百年后」→「时空边境（数百年后)」→「数百年后的地下室」。最后来到数百年后的村长家后院，在后院摘取“生命果实”，生命果实是无形的，要打开地图慢慢探索，得到生命果实后注销（回到现代）到摩顿村找村长。

此时在有“花蜜结晶”和“生命果实”的情况下，村长会要求玩家将材料拿给克瑞村的退休医生雷兹，请雷兹帮忙做药。到克瑞村将这两样东西拿给雷兹，雷兹会再要求补上“含月草”这个材料，然后得到“含月草的定单”。“含月草”可以在翠格墓园用五级伐木取得。拿着“含月草”和“含月草的定单”到雷兹家，他会给你“海尔斯药水”，将它交给摩顿村村长法德，就会得到天使之泪或魔力手环。

天使之泪　体力+80~+150　耐久 180~250
装备后得到称号『来自过去的人』
魔力手环　魔力+80~+150　耐久 180~250
称号后得到称号『回到未来的人』

注:这任务的材料花蜜结晶、古代种子、含月草都需五级技能，这三样东西可丢地上交给别人。

七、前往东岛

职业限定:王宫士兵
最低等级限定:领队要 Lv50 王宫士兵。队友不限。
推荐等级: Lv10
时间:白天
任务奖赏:到达杰诺姆岛雷欧娜村
备注:无王宫士兵带队，仍可解『偷闲的船长』任务到达新岛

从亚诺曼城东城门出发，通过立葛曲洞 (377,87)，前往克瑞村(467,90)。到达了克瑞村之后，前往酒吧(86,63)找寻军官史卜力，跟他说话后，可得“军官手喻”。不过要注意，这个道具注销之后或放在地上或是宠物邮件都会消失。拿到了“军官手喻”，接着前往尼维尔海村 (600,470) 跟押船官梵吉尔 (36,75) 说话后，就可以登船了。上船后，可以看到船上有无数名士兵，跟押船官再说一次话即可下船到雷欧娜村。军官手喻可重复使用，直到你注销为止，意味着只要你在线上，职业是士兵的玩家们可以无限接送朋友坐船了。



八、偷闲的船长

职业限定:无限定
最低等级限定:无限定
推荐等级: Lv20
时间:无限定(坐船晚上限定)
任务奖赏:船票两张
备注:无王宫士兵带队可由此任务前往雷欧娜村

首先到尼维尔海村的酒吧找厨师福德，得到“炒面定单”，然后准备一份炒面再跟福德说话，他会叫你帮他送炒面。离开村子到 (556,350) 可以看到水手赛拉姆，他会问你是不是来送炒面给大副的，选“是”后会进入走私船坞。把“炒面”跟“炒面定单”交给大副费雪 (12,98) 后，再跟他说话一次可以拿到“开船时刻表”，他会叫你去找船长来开船。接下来出走私船坞到亚诺曼城南边的蒙提森林，在 (333,517) 附近可以找到船长瑞斯，他把“开船时刻表”过目后会写一封“瑞斯船长的亲笔信”给你，然后把信拿回去给大副费雪，他会给你两张“票?”。把票（三级，可放置地面）拿去鉴定后为“船票”，只要跟船坞里的“登记员??”说话就可以上船。在船上跟大副费雪 (17,13) 说话就下船到达杰诺姆岛。船要晚上才会开，才能坐（注：到达杰诺姆岛后可跟登记员塔可 (106,99) 说话坐回船屋，不过要回去还是用注销比较划算)。

九、消失的歌手

职业限定:战斗系，称号『呢喃的歌声』以上
最低等级限定: Lv30
推荐等级: Lv30 以上组队
时间:无限定
任务奖赏:天籁的耳环 (魅力+10~+20)，乐谱?

首先此任务需战斗系解，需要称号呢喃的歌声以上，先到尼维尔海村卡西蒂的家，和卡西蒂的父亲说话可以接受任务委托取得“卡西蒂画像”。然后在早上去亚诺曼城南边的蒙提森林找一个“无名的旅人”会得到“卡西蒂情报”。再来到亚诺曼城西边，会看到一个路霸，跟他说话付出 0 元后进入里欧波多洞窟。进入黄色传送石来到随机迷宫，里面共有 16 层，一次出来的怪很多，走到底层跟金猛说话后可以进到围栏后面，路上要决战 50 级的古德奈斯魔王。打倒他后进去跟卡西蒂要“平安信”，最后回到尼维尔海村的卡西蒂家，跟卡西蒂的父亲说话会得到亚诺曼任务道具“乐谱?”跟“耳环?”。

十、流浪乐师托德

职业限定:无限定
最低等级限定: Lv30
推荐等级: Lv35
时间:无限定
任务奖赏:跃动的项链 (敏捷+26~+36)，武神的臂环 (攻击+26~+36)，天使的守护 (防御+26~+36) 随机之一，装备后得到称号“不变的友谊”。
备注:请准备+400 药水一罐、白金一条、赤松一组、烧鸡一个

首先到在尼维尔海村中，托德的家 (63,55)，找流浪乐师托德说话，得到“关于泰司的情报”（注：请注意，全程不能注销，注销所有情报消失，不过大家可以花点小钱传回城里，会少走点路)。接着前往尼维尔海村的医院 (45,67) 二楼，身上带着加四百药水一瓶，找到泰司给他药，并问他“幽绪”，他会告诉你幽绪在利利可洞窟。回到托德家，他知道了幽绪的下落后，要你带封信给他，然后得到“给幽绪的信”。利利可洞窟在往摩顿村的信道里，另一条路上有个黄色的传送石，传进利利可迷宫，迷宫共 13 层，走到底部的传送石，找到幽绪把信给他，再来他要跟你要托德的乐器，得到一封“信???”。传送出去回到尼维尔海村找托德，把信给他后，他会给你两张定单，一张“材料定单”，一张“食品定单”，两张定单的内容是一组“赤松”、一条“白金条”、一盘“烧鸡”，搜集好材料后把材料给拖德，会得到“好琴?”，鉴定后再走一次利利可迷宫，把琴送给幽绪。幽绪很感谢你，他会给你乐谱“永远的第二乐章”，回到尼维尔海村把乐谱给托德，他会送你一样东西。

十一、饕客哥哥哈德

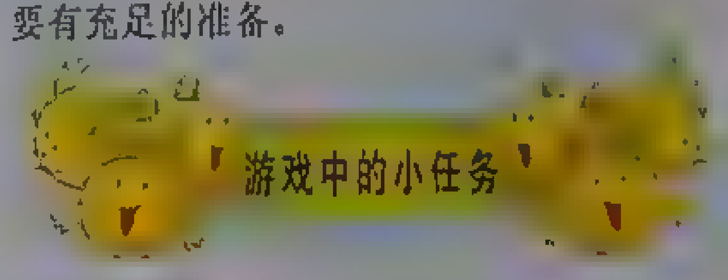
职业限定:厨师限定，料理技能 Lv6 (不明)
最低等级限定:无
推荐等级: Lv40
时间:无限定
任务奖赏: Lv5 宝石圣魔石，合成用。

首先到雷欧娜村找饕客哈德，可以得到“炒面面包定单”，然后把“炒面面包”给他后，会得到“巴克达的情报”和“圣魔石”（注：到达雷欧娜村的方法请参照任务『偷闲的船长』、『前往东岛』)。巴克达的情报为下面任务的道具，圣魔石是五级宝石，制作装备时合成用。

十二、春风带来的希望——讨伐巴克达

职业限定:无限定
最低等级限定:王宫阶级
推荐等级: Lv50
时间:无限定
任务奖赏:巴克达的签名照，摩顿村的情报
备注:需要寿喜锅及+400 的药水各一组。

任务开始时，请跟雷欧娜村里的军官普林西比 (25,50) 说话，会取得寿喜锅订单和药水订单两个道具，但是一定要注意，任务道具是不能注销、丢弃、宠邮的。得到以上两个任务道具之后，请带着寿喜锅一组和 400 药水一组到前哨站 (418,204) 找医官帕斯，和他说话之后，就将会得到“关于巴克达的情报”。得到情报之后，接着到岛中央的贝力斯遗迹，跟 (313,166) 的官兵说话交出情报就能进入贝力斯遗迹。整个队伍只需要队长交出情报即可全队进入。进去之后，从传送水晶 (9,3) 进入随机迷宫地下一楼，整个迷宫共计有 15 层，这可是相当具有考验性的一个迷宫哦。走到最深处之后便可以到达魔族军总部，地图正中央等着你的就是巴克达。但是请大家一定要注意，巴克达有至少两阶段的变身要打，而且巴克达这一层是固定迷宫，宠邮送不进来，大家事先一定要有充足的准备。



1、永恒的白马王子

此任务限定男性角色，且要到晚上特定人物才会出现。首先到亚诺曼城的爱情树找少女蒂克铃 (77,103)，她会给你“寻找白马王子的请求”。再来请带着一个面包到大圣堂右边找小孩罗林背 (204,66)，他会给你“白马棒棒糖”。带着“白马棒棒糖”回去找少女会换到“手环?”，拿到亚诺曼宝石商店里鉴定（57 元）后为“带着星光的手环”，装备得到称号“永恒的白马王子”。

2、是个皇后的人材

此任务限定女性角色。首先从亚诺曼城的东门出去到 (324,317) 跟那里的人说话得到“坏仆人的情报”。然后回到亚诺曼城，进入东方的酒吧找到坏仆人阿达，从他身上拿到“烈酒”。然后到克瑞村，进入酒吧拿可谷烈酒换取“洪刹的情报”，再来进入酒吧后面，往右走会看到洪刹跟王子，跟王子说话换取“王子血染的脏手帕”。接下来回到东门交出“王子血染的脏手帕”，会得到“头饰?”，鉴定后为“王子签名的发饰”，装备得到称号“是个皇后的人材”。■



足球 2003

文 /Kurdt

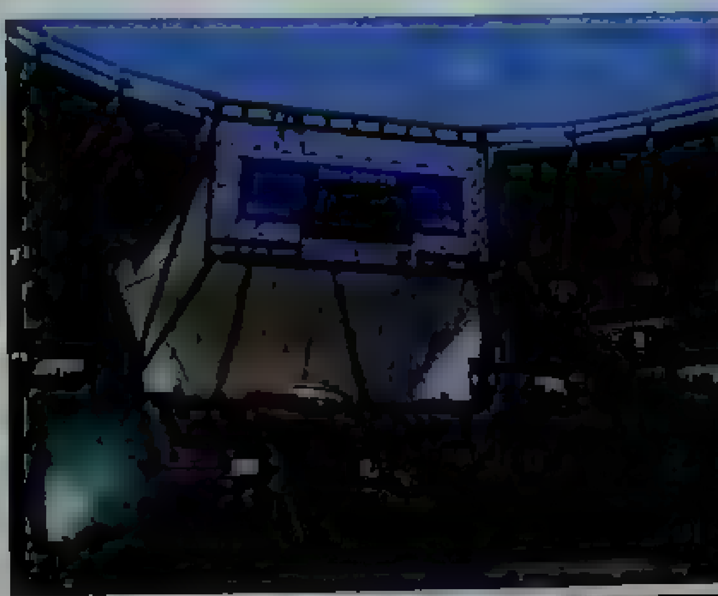
近日 EA SPORT 公布了其系列足球游戏《足球 2003》(FIFA SOCCER 2003,后文简称 FIFA2003)的最新消息。起先是在欧洲游戏大展上公布了相关的细节,随后又发布了简单的试玩版,让所有的玩家有机会提前了解到即将发售的系列最新作的诸多细节。也许在下面文章中你会看到诸多传统的改进项目和熟悉的内容,但作为每年一部的 FIFA 系列作品,它似乎也只能是继承传统,在一些细节上做文章了。现在就让我们据 EA SPORT 的宣传广告细则,来看看 FIFA2003 给我们带来了什么。



广告语 1

"FIFA"系列游戏的最大优势就在于它得到了 FIFA 的正式授权,游戏中将包括 16 个国家联赛,450 支球队和超过 1 万名真实姓名球员的豪华阵容。

FIFA 系列最吸引玩家的地方可能就在于此。当玩家控制着自己热爱的球队、热爱的球星在场上拼搏的时候,自然也是最兴奋的时候。在 FIFA2003 中,联赛的数量增加到了 16 个,球队的数量也变成了 450 支,玩家可以轻松地找到自己喜爱的球队和崇拜的球星。虽然和《世界杯 2002》(FIFA World Cup 2002,后文简称 FWC2002)一样,FIFA2003 不允许玩家编辑球员的能力,但我想其实才是我们需要的,在国际足联的授权下,EA 有实力收集到最新最准确的球员资料。唯一的遗憾就是依然没有引入中国甲 A 联赛,遗憾归遗憾,就中国足球现在的水平,中国国家队在世界杯上那种不思进取的表现来看,FIFA2003 中没有甲 A 联赛自然也在情理之中。









广告语 2

游戏将会使用新引擎开发,游戏画面将达到前所未有的高度。

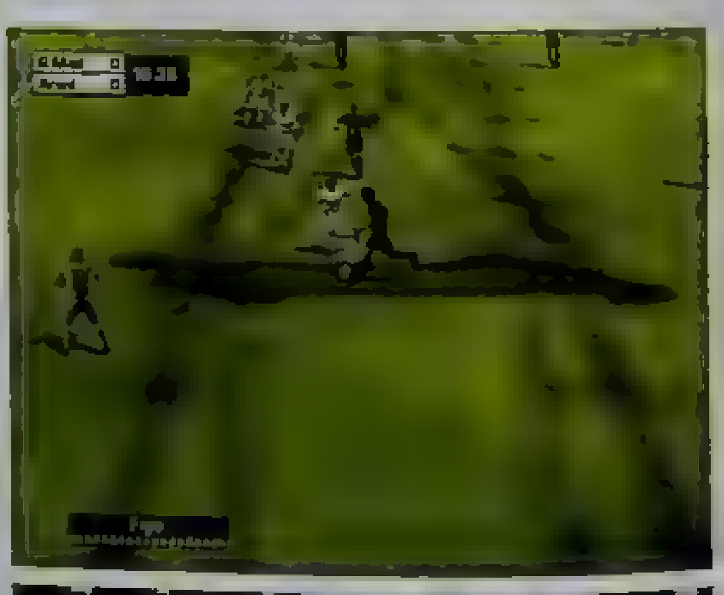
这句话似乎是 EA 对 FIFA 系列每一代新作品的统一广告语,同时我也承认这是 FIFA 为数不多所能最终兑现的诺言,的确每一年 FIFA 游戏的画面都有所提高。在 EA 的宣传中称,FIFA2003 将使用全新的引擎,但我们通过公布的画面,和近期推出的试玩版所表现的来看,似乎与前作也没有太大的变化,只是在一些不太为人关注的细节上进行了适当的改进。在全景表现上,赛场的草皮显得更有质感,同时运用了一定的雾化处理手法,画面感觉更加朝着同类游戏机作品方向靠拢。在现场细节表现上,EA 下了不少功夫,现场的感觉相当大气,效果一流。在 FIFA2003 中观众会燃放焰火,而在意甲和德甲的比赛中,我们还看见了熟悉的双杆大队旗。但我们也不得不承认,改进并不是根本性的,对于之前的 FIFA 系列游戏中,纸片一样的观众席在 FIFA2003 依然可以看到,尽管不再是 FWC2002 里那样简单的色块了,新作中进行了一些模糊处理,使得观众席有了一定的空间感,但整体效果依然让我们感到失望,相信在最终的正式版本中亦不会有较大的飞跃了。



广告语 3

球员将使用更多的贴图,球员更加真实。

在游戏的宣传广告中,选择了罗伯特卡洛斯、戴维斯和吉格斯三个比较有特点的人物作为游戏的代言。在 EA 公布的细节中宣称,特殊制作的球员面模将是有史以来最多的。EA 在这方面的实力是值得肯定的。随着 FIFA 系列在近几年的发展,游戏中的人物细节表现已相当出色了;另外近年活跃在现实绿茵场上的明星球员大多还是那些我们熟悉的面孔。所以,要实现在球员细节表现上的承诺,EA 只要把一些新近崭露头角的明星球员的面部,真实再现出来就可以满足广大玩家的需要了,毕竟对于众多二线球员的长相玩家也不会过于苛求。在 EA 公布的画面中,我们看到了球员的仿真相貌和个性装扮,卡洛斯的光头,戴维斯的眼镜就是最好一例。除以上相貌制作的提高外,在 FIFA2003 中还增加了另一个细节:每名队员背后都印着自己的名字,尽管在激烈的比赛中玩家并不会瞪大眼睛去细细观察这些模糊的号码和文字,但这也称得上是 EA 的一次努力尝试,至少可以在开赛之前、终场或是精彩回放中体验到这种良苦用心吧。









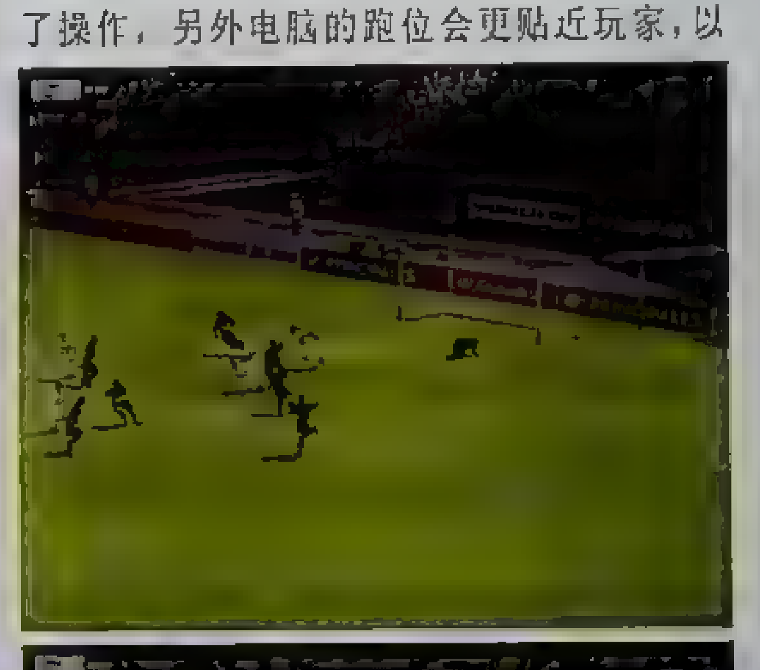


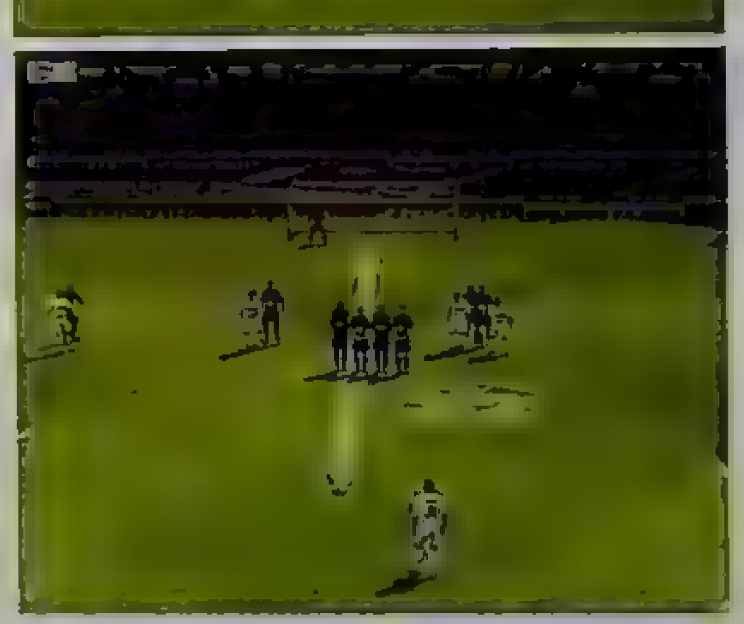


广告语 4

大幅度提高了游戏中球员的人工智能表现。

这是我们最担心的地方。每一次 EA 都在说游戏的电脑 AI 会大幅加强,但却一次次的让玩家失望。在以前所谓的大幅度提高,似乎只是简单地增加了游戏的难度,让传球、控球变得更加困难,失误大量增加,而后卫和守门员却又总能出现一些超低级的失误,让我们哭笑不得。单就目前拿到试玩版来说,失误率更是有增无减。防守似乎是 FIFA 系列永远的痛,这一点在 FIFA2003 中所做的改进并不是很大。相反,在进攻方面 FIFA 又总让玩家感到痛快,之所以在这里用到"痛快"这个词,是因为 FIFA 系列游戏并不象实况系列那样苛求真实,在进攻中的小配合总能让玩家感到少有的"成就感"。注意,在 FIFA2003 中,游戏的难度有所增加,控球的难度变得更大了,长距离的传球也将会失误频频,这就更需要玩家在小范围中进行配合。相应的,在 FIFA2003 中增加了更多的配合方式,并简化了操作,另外电脑的跑位会更贴近玩家,以便延续在进攻中的流畅性,避免因难度提高而带给玩家太多的挫折感。





在 EA 公布的细节中,我们另外找到了一些亮点:球员射门、盘带、传球和铲断球时的反映将更接近真实。在传球和射门方面加大了蓄力的自由度,玩家在射门和传球的过程中可以改变动作,会出现假传真射、假射真传等精彩动作。蓄力方面与 FWC2002 有很大的区别,蓄力的快与慢和球员的能力有很重要的关系,脚法越好的球员可蓄力的时间越长,相反的脚法差的球员蓄力较短,球的速度和力量也将有非常大的差别,通过观察传球、射门就可以了解一个球员的水平。罚角球和任意球的界面方式与前作相比也有了很大的变化,允许玩家对起脚的力量、角度和其他因素作出更多的调整,以改变罚球的弧线和落点。

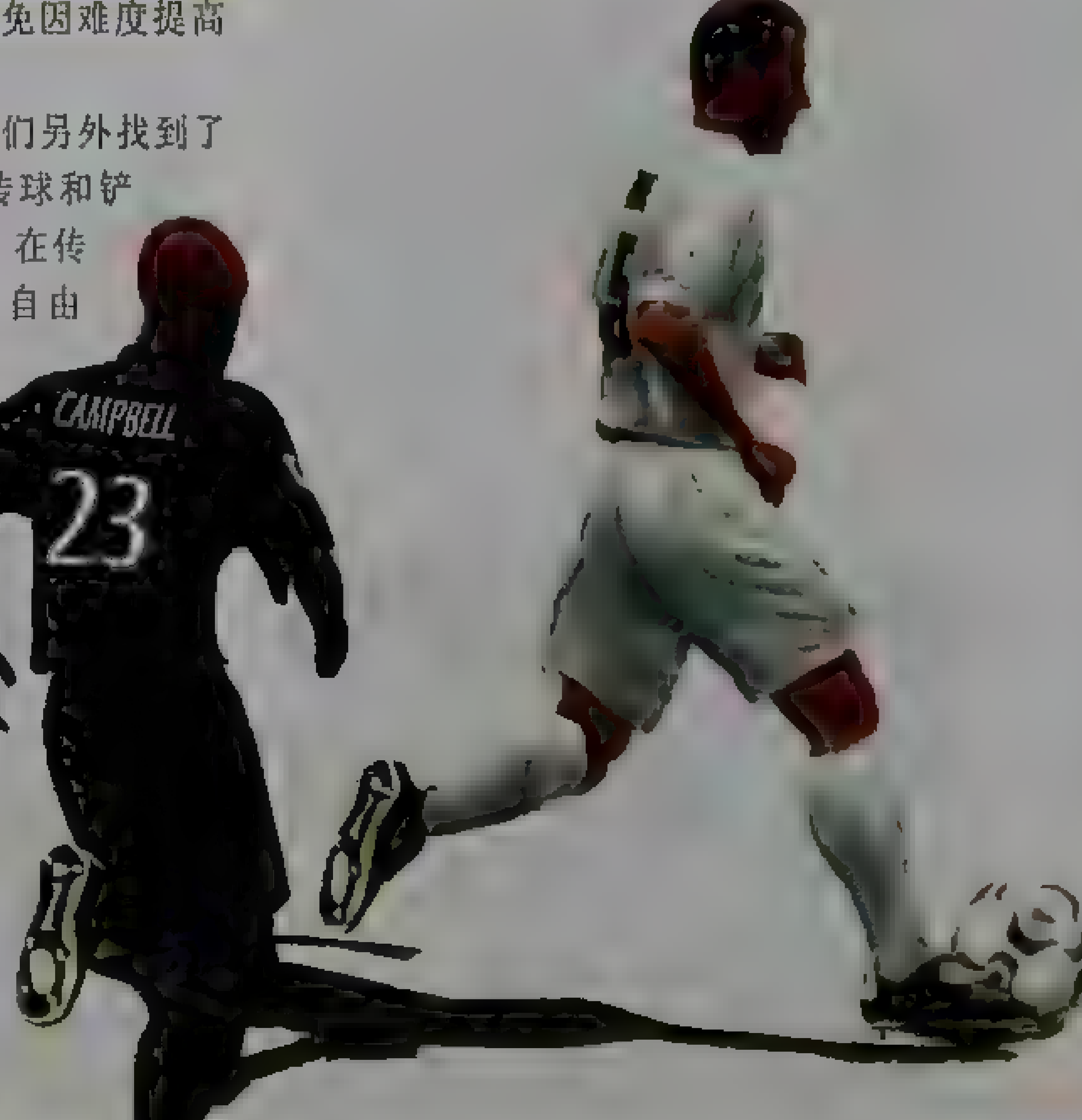


广告语 5

半场休息和全场比赛结束时,重播上半场和全场的精彩场面。

这算是 FIFA2003 的一个卖点吧。让游戏更加贴近我们的现实生活是现在大多游戏开发者追求的目标,而足球游戏是最能体现这一特点的类型。我们需要的不仅仅是体会那种在球场上拼杀的感觉,足球带给我们更多的应当是其中的乐趣,是我们休闲的一种方式。FIFA 系列游戏在这一点上一直做得不错,在每一代作品中,我们并不仅仅是用手指操纵着一场模拟的球赛,而更象在观看一场足球直播。比赛前球场的气氛、赛场上球员的细节把握、比赛中及时的现场解说……现在又加入了精彩场面的回放,FIFA 越来越贴近生活了。

广告毕竟只是广告,是游戏厂商宣传产品的一种手段,它总能带给我们很多的承诺,让我们饱含热情去期待。对于 FIFA 系列,相信所有的爱好者已经非常熟悉了,面对诸多的承诺,更多的玩家还是会在习惯性的期待中保持冷静吧。FIFA 2003 将会在 PS2、XBOX、GAMECUBE、PC 和 GBA 上全机种登场,欧洲地区的推出时间为今年 11 月,看看这次 EA SPORTS 是否会给大家更多的惊喜。



Combat Flight Simulator 3

文 / Crazy Ivan

战斗飞行模拟III 欧战风云

出自名门的名作

我又回来了！"这句老电影里大反派的经典台词现在套到微软身上可算是再合适不过了，当今年2月份有关《战斗飞行模拟III》(以下简称CFS3)登场的消息一传开，想必很多老玩家都会产生这样的感觉吧？而到了5月份的E3大展，财大气粗的微软更是特意制作了一架二战时期英国皇家空军"喷火"(Spitfire)战斗机的3/4模型，高悬在布置成轰炸机机身的CFS3展台上方，如此的大造声势，再加上其后几个月中不断出现的游戏截图和影像预览，都把众多空战迷烧得心痒难耐。

早在1998年，CFS推出之时就让玩家眼前一亮，尽管当年同是二战题材的空战模拟游戏还有Microprose的《欧洲空战风云》(European Air War)和简氏的《二战飞行员》(WWII Fighters)两大佳作，但凭着微软多年来在"微软模拟飞行"(Flight Simulator)系列中的苦心经营，CFS一经推出，也顺理成章地依靠强大的背景和良好的综合表现站稳了脚跟。两年后面世的CFS2则"飞"向了太平洋战场，不仅让玩家体验到了"马里亚纳猎火鸡"那样的刺激和快感，其充分的开放性设计更是极大地延长了游戏的生命力，时至今日仍不断地有第三方开发的新机型和新任务加入其中。在这样成功的基础上再次推出续作自然是意料之中的事情了。

1943 — 194?

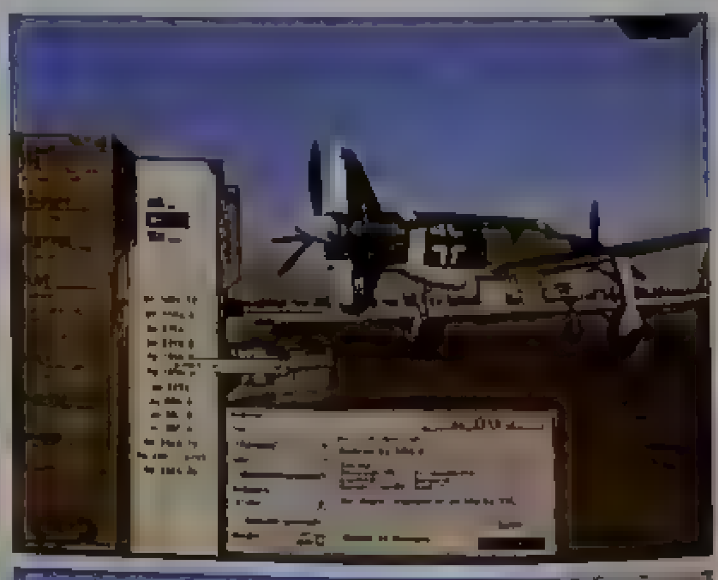
此次新作的开发人员仍是CFS2时的老班底（属于微软游戏开发部门重组之后的ACES Studios)，领军人物Tucker Hatfield、Leon Rosenshein和Rob Brown等都是资深的飞行模拟游戏制作人，其代表作分别有《红色男爵3D》(Red Baron 3D)、《猎卫雄鹰4.0》(Falcon 4.0)和"微软模拟飞行"系列等。时隔多年之后，CFS3又把玩家带回到了西欧上空，不过一反通常以整个战争过程为时间线的惯例，CFS3被设定在1943年至二战结束之间，也就是说不包括早期的闪电战和不列颠空战，而是着重表现战争中后期更为激烈的空中角逐。在1943年这一转折时期，随着美国的全面参战，欧洲西线上的力量对比开始发生明显的变化，曾经不可一世的纳粹德国面临着盟军大规模战略轰炸和反攻欧陆的双重压力。在这样一个大背景下，游戏中安排了美国陆军航空队(USAAF)、英国皇家空军(RAF)和德国空军(Luftwaffe)三方，玩家可加入其中之一进行争夺制空权、近距空中支援和低空战术轰炸等类型的战斗任务，而任务的成败将可能导致战争的提前结束或向后延长。

秘密武器

飞行玩家首先关心的自然是在游戏中能驾驶什么样的飞机了。与两部前作不同的是，CFS3把重点放在了对地攻击上，同时从平衡力量上考虑，除了会有英国的"喷火"(Spitfire)、"蚊"式(Mosquito)、"台风"(Typhoon)、"暴风"(Tempest)，美国的P-38、P-47、P-51，德国的Bf109、Fw190等战斗机和战斗轰炸机外，三方还各拥有B-25、B-26、Ju88中型轰炸机，而第一代喷气式战斗机"吸血鬼"(Vampire)、P-80、Me262和罕见机种P-55、Do335、Go229的出现更是让玩家兴奋不已，尤其是后两者让人想起了11年前LucasArts的《德军飞行秘史》(Secret Weapons of the Luftwaffe)。虽然在这总计18种经典战机(算上不同改型的话共有34种之多)中，有些型号实际上在二战中并没有投入实战，但这种在保持真实性的同时又增加新鲜感的做法无疑会产生更大的吸引力。

从高空到地面

有过几年"飞龄"的老鸟都知道CFS系列与一度是微软惟一的飞行游戏"微软模拟飞行"系列有着血脉相通的联系，但此次CFS3更突出在低空高速条件下的空地作战，因此对图像引擎作了相当大的改进，同时针对前作中存在的诸多不足，在气动模型、3D座舱、弹道特性、毁伤效果等方面也有更趋于真实的提高，为此还专门请来波音公司的航空工程师参与设计工作。值得一提的是游戏中采用了动态云层技术，并可真正起到隐蔽的作用，这可是喜欢玩偷袭战术的高手期待已久的。另外地景纹理分辨率也从以前的1公里提高到了120米，自动生成的连绵地貌加上制作精细的房屋桥梁和地面作战单位等，构成了整个西欧战区的丰富景观。从目前公布的截图和影像演示看，无论战机是在高空穿行还是作贴地飞掠，所展现出来的从实时变化的座舱到流畅美观的机身、从云雾弥漫的大气环境到着火冒烟的爆炸效果，以及机翼下急速后掠而过的茂密树丛等画面都让人印象深刻。不过对于空战狂人来说，游戏中不同机型的性能特点、战术运用是否得到准确的体现也不容忽视，这方面得等到正式版本中才能一窥究竟了。





Dynamic + RPG

时下在战争模拟游戏中都流行采用动态战役系统，不过CFS3的设计者相对更愿意用"Active"这个词来描述其特点。在游戏中当玩家选择加入某个飞行中队后，将参加所在特定区域内的一系列作战任务，而其它战区的空中和地面战斗也在同时进行。不仅玩家的战绩会改变双方的力量对比(当然也不可能单凭个人力量来完全扭转战局，只是使形势趋向有利)，而且自己的下一次任务也将受到整个战事进程的动态影响，即使重复进入也会发现地图上标明的战场态势有所不同，这无疑增强了游戏的互动性和可玩性。

另一个颇受关注的焦点就是角色扮演要素的加入，这在飞行模拟游戏中即使不是第一次也是最显著的一次：在CFS3中出场的飞行员都被赋予了不同的国籍、背景、相貌、性格(可惜并不能直接扮演象埃里希•哈特曼那样著名的超级王牌)。飞行员特有的属性如战斗技能、健康程度、视力范围、过载承受力等在战斗中会发生变化，比如完成的任务越多，视力和过载承受力将逐步提高，对以后的空战会越有利，但如果过于疲劳或受伤则会产生负面影响。同时经验和声望的增长还可以帮助玩家获得更好的装备和选择任务的自由，这些都给菜鸟们提供了在战争中成长的真实体验。

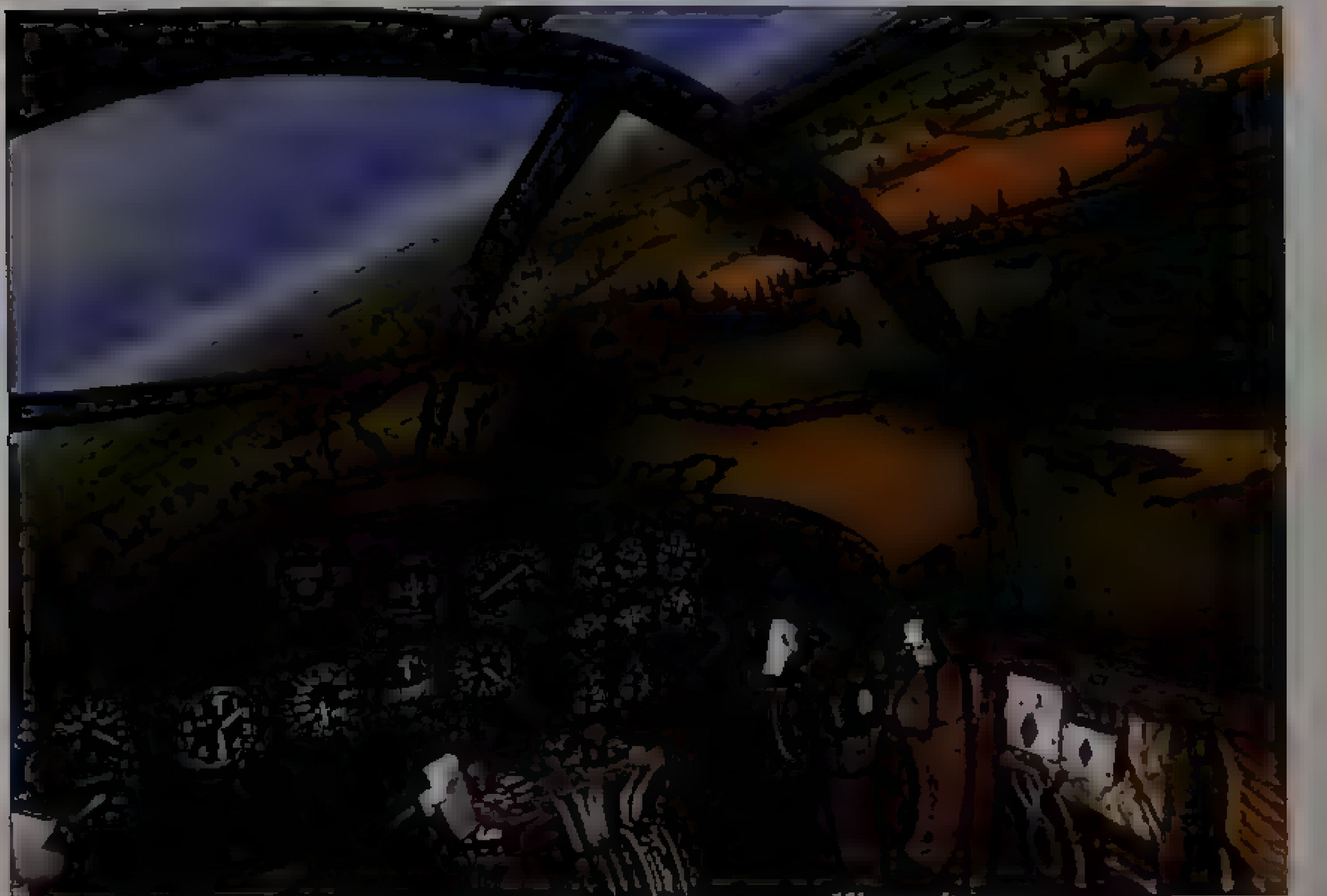
让我们一起来吧！

多人模式已经成为飞行模拟游戏的重头戏，CFS3自然不会在这方面掉以轻心。除了常见的单机对战，也有合作任务，来自各地的玩家可以分组对抗，也可以进入同一架轰炸机中担任投弹手或机枪手分工协作。而在可支持32人联线的大规模混战中，新加入的玩家将替换AI所控制的成员，从而确保了双方数量上的均衡。至于在前作中泛滥的联网作弊现象，据称通过改进服务器端软件也将得到控制，虽然效果如何还需看实际表现。

CFS3在易用性和开放性上同样不遗余力，重新设计的游戏界面不仅够"酷"而且直观，众多选项将满足从菜鸟到老手各个层次玩家在设置难易度和作战环境上的要求，还可以灵活地设定无座舱视角下的仪表布局，以及个性化的机身标志和机鼻图案等。在正式发售时游戏中将附带机型的SDK开发套件，此后还将陆续推出地形、任务等相关编辑工具，充分支持第三方开发的增强MOD，这一做法已经在CFS2上证明是非常成功的，唯一遗憾的是不提供向前兼容。

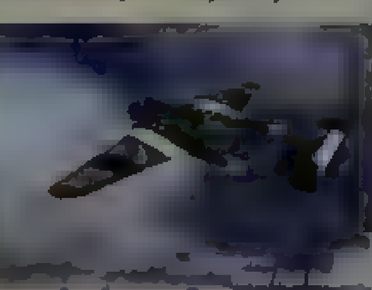
重温王牌之路

虽然从俄国刮起的"IL-2旋风"已经强劲到要重新定义飞行模拟游戏标准的程度，今年底推出的资料片《被遗忘的战斗》(IL-2: The Forgotten Battles)更要对CFS3发起正面挑战，而与此同时部分挑剔的玩家和Beta测试员对游戏中的严谨程度、战场气氛、AI表现、通讯方式等环节也提出了不同的声音，传统观点更是对RPG这类新特性的加入不以为然，但显而易见这些都不会动摇CFS3在市场上的前景。根据最新消息，正当众多大作纷纷跳票之际，微软反而宣布CFS3将比预期的提前到10月底上市，而且据信对硬件配置要求并不会太苛刻(当然要付出在视觉和运行效果上的代价)，这着实给众多翘首企盼的虚拟飞行员们以莫大的惊喜。尤其是在CFS2中经历了枪林弹雨的"王牌"们，将重拾起那份曾经挥洒在太平洋上空的傲气，再度投入到激情燃烧的岁月中！■



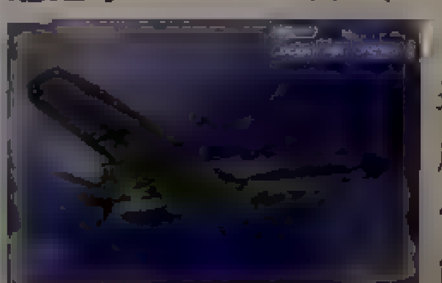
秘密档案

德•哈维兰 "吸血鬼"(Vampire)



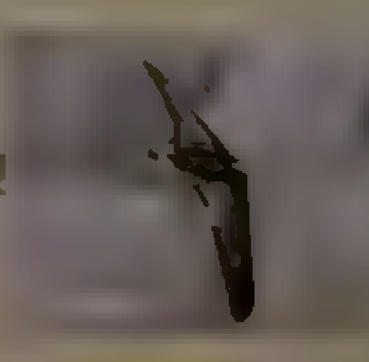
英国研制的第二种喷气式战斗机，单引擎双尾撑结构，战争末期才投入使用，用于高速拦截和战术轰炸，战后曾出口多个国家。

道尼尔 Do335 "箭"(Arrow)



地采用一前一后双引擎布局，外形修长而性能优异，被纳粹空军寄予厚望，试图用以阻挡潮水般涌来的盟军轰炸机，不过未等发挥作用战争就结束了。

戈达 Go229



无论从哪个角度看，这种超前性的无尾飞翼式喷气战斗轰炸机都是航空史上的杰作，但直到美国大兵占领了飞机制造厂，它们还多是停留在地面的半成品，同样无法挽回第三帝国的败局。

寇蒂斯 P-55 "升腾"(Ascender)



美国人的想象力并不亚于德国佬，这种具有奇特外形的试验机采用尾部螺旋桨推进方式，高速性能突出，然而由于不稳定的缺陷和喷气机的兴起，最终只是昙花一现。

洛克希德 P-80 "流星"(Shooting Star)



出自传奇设计师"凯利"•约翰逊之手的美国第一种实用喷气战斗机，当时曾创下多项纪录，但并没有赶上二战，(它倒是在后来的朝鲜战争中落得个"[illegible]"的绰号。)



三国志IX

前不久结束的东京电玩展从今年开始成为了日本游戏厂商一年才有一次的游戏盛会，各大游戏公司都相继展示了自己的最新作和正在开发中的秘作，老牌游戏企业光荣公司在本次电玩展上展示的游戏大多数都是游戏机游戏，而真正引起轰动的却是一段仅有的还在开发中的PC游戏的动画，那就是万众瞩目的——《三国志IX》

也许是因为玩家对此的热情太高了，很多参加展会的光荣FANS在大屏幕前看了宣传动画后，马上开始追问起一些相关细节来，搞得光荣公司的人有点措手不及，因为按照他们原定的计划，是根本不透露其他进一步消息的，最后，在玩家的要求下，还是透露出了一些大家最关心的东西。


君主和武將

首先，因为七、八两代口碑不佳，所以光荣公司毅然决定，把《三国志IX》重新套回到七代以前的模式，也就是说，从七、八代的“控制全武将”模式回归到最初的“控制君主”模式上来。不过，这样的话，大家可能减少了许多控制自己喜爱的文臣武将的机会，究竟得失几许，还要看最终的市场反应。

《三国志IX》游戏中，将会有650名武将登场，第一次披露的人物造型，只有刘备、司马懿、孙策、关羽，看起来是在八代人物上的稍微变化。在本作中，“兵法”将会以一种新能力加入到武将的技能项目中（和八代的“战法”有区别）。在把复数武将编入到大军团里的时候，各武将所持兵法的相性（是否相生或相克）将会决定大军团的战斗力。只有充分考虑了“兵法”的属性，才能组织出一支优秀、战斗力强大的军团。






即時與回合

根据光荣相关负责人透露，《三国志IX》最大的特征就是把广大的中国大陆全土地以一张大地图的形式来表现，这很明显是参考了网络版的三国志BATTLEFIELD，在这里，内政和战争会同时发生，而不会出现画面切换的情况。看来，《三国志IX》多半就是第一个即时战略的“三国志”系列游戏。在本作之中，援军邀请、敌人的武将或在野武将的招募可以在战争的同时进行，这也让战争变得更不可预测，玩家得到的乐趣也会更多。

与以前不同的是，在自己的领土上，玩家可以自由地建设军事设施。比如玩家可以建筑哨卡或是防马栅来阻止敌军的快攻，或是在敌国周边建筑兵粮库以解决己方远征军的粮草问题。如此种种的新的游戏元素，光是想想就已经令人兴奋了。

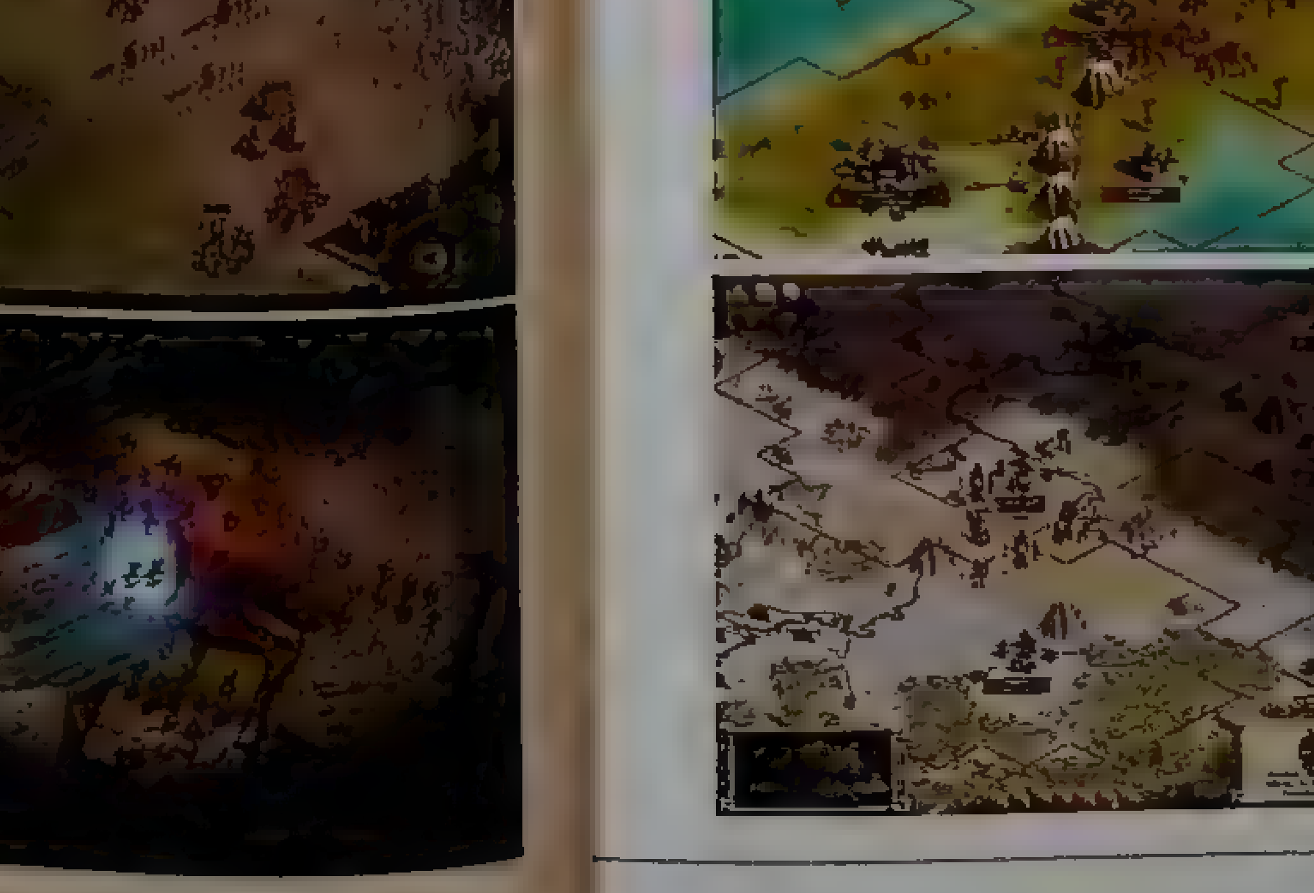
确实，《三国志IX》有着很多的即时战略游戏的要素，但和一般的RTS不同的是，《三国志IX》在吸收即时战略游戏要素的时候并没有把回合制完全抛弃。即时战略只是在战争中出现，内政依然是以回合制的方式存在。这样，不但可以保留三国志系列所特有的建设城市、搜集宝物、招募人才等要素，又可以把即时战略游戏的魅力展现出来，真是一举两得。


畫面及其他

这次光荣还公布了几张游戏图片，从这些图片来看，战争场面基本上回到了六代的场景上来，只不过，六代的蚂蚁小人现在变大了，显示比例上更加合理美观。地理场景也更加漂亮。攻城和防御的武器、兵种也多种多样，我们现在看见的就有：象兵、投石机、木栅栏等。而且，在战争中，第一次出现了“命令书”这样的设置，现在还不清楚，这个新要素是怎么样在游戏中得到体现的。相信过一段时间，光荣将会有进一步的消息发布。

按照惯例，《三国志IX》应在今年冬季发布，不过据“三国志”系列主要开发人员阿野氏表示，游戏在今年内能够制作完成并发布的机会不大。再说，光荣游戏的发布日期从没有准过，大家都已经习惯啦！■





文明III 游戏世界

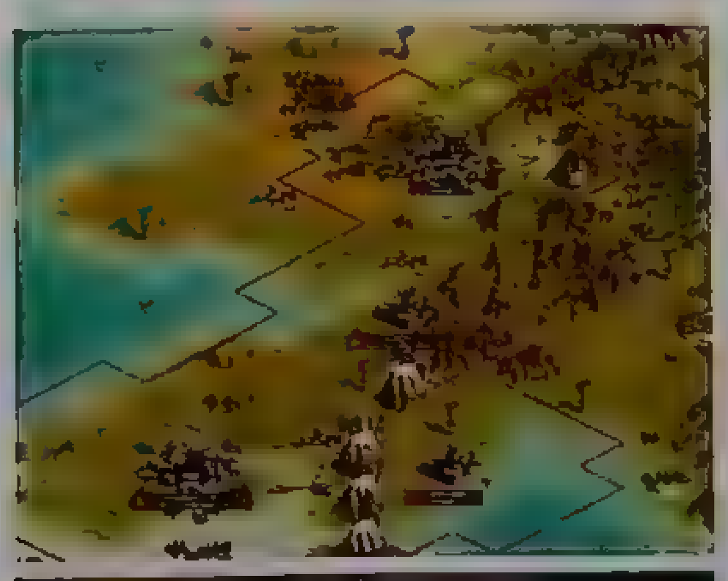
一年前发售的经典回合制策略游戏《文明III》赢得了众玩家一致好评。但制作小组并未停止前进的步伐，他们将以更杰出的创意和更丰富的内容来完善它。我们将有幸能在《文明III游戏世界》（CivilizationIII.Play the World）这款资料篇里再次领略“文明”给我们带来的震撼。

针对多人游戏的新模式

多人游戏是《游戏世界》最大的新元素，你可以通过GameSpy Arcade在互联网上对战，同时也支持局域网运行，甚至是用电子邮件对战。多人游戏的创建者除了指定胜利条件，还能选择回合制、限时回合制或无回合游戏，适应不同玩家的需要。当然，改变后的回合规则只适用于多人游戏。在新的胜利模式中，加速了开发速度，多人游戏不再节奏拖沓。

《游戏世界》新增了游戏规则和胜利条件。可以完全关闭野蛮人效果，但同时也会禁止宝箱出现。也可以选择生产加速，工人每回合生产出双倍的食物、盾牌等，极大地提高城市发展、生产和研究速度。这些设定主要用于提升多人游戏的效率。另外一个新的设置选项是“允许所有文化转变”（allow for cultural conversions），当你的文明等级远高过对手时，可将其城市吞入自己的版图——一个以和平方式征服敌方城市的方法。

新胜利条件包括歼敌、弑君、群体弑君、占山为王和抢夺公主。主要是为了使多人游戏更加迅速、紧张刺激。譬如歼敌模式，只要失去一个城市就算失败。而弑君模式则给你一个可以在地图上走动的“国王”。当他被杀害时，你将失败。群体弑君模式类似弑君模式，不过会给你好几个“国王”，这样游戏将更持久。当你玩占山为王模式时，每个城镇都有一个点数，如果占有并守住它，每回合可以积累一定的点数，以先达到一定点数为胜。抢夺公主模式中，你抢夺到敌方的公主并将其护送到本方城镇才可获胜。





丰富游戏内容的新元素





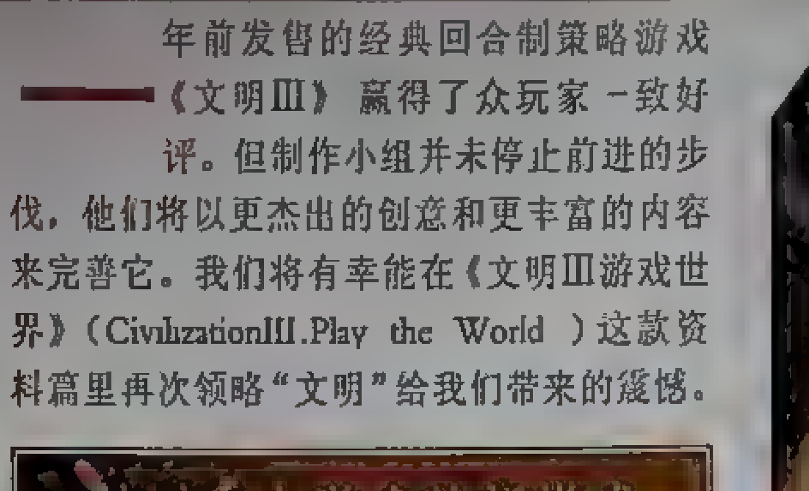
新兵种包括游击队（Guerrillas）和中古步兵（Medieval Infantry），每个城市都可建造。游击队善攻又善守，中古步兵是中世纪战场上的强大战斗力量。新增的8个文明有阿拉伯、迦太基、凯尔特、朝鲜、蒙古、土耳其、西班牙和维京。每个文明也有自己独一无二的兵种。例如，凯尔特人奉行军国主义且信教。他们用迅捷的高卢剑士代替了普通剑士。而西班牙偏重于贸易且信教，其征服者并不替换掉任何兵种，在任何地形上行走都如履平地。游戏里唯一一个新的奇迹是互联网，它给城市的科研所带来好处。

工人可以建造的新建筑有：前哨、机场和雷达塔。前哨是一个守望塔，将它摆放在高地上可增加视野，在早期适用。机场能为友方飞机做补给。雷达塔是个军事建筑——它给周围友方单位带来攻击和防御奖励。

适应玩家要求的新界面

资料片的图象无革命性的改进，但用户界面焕然一新。原作中给全体单位的普通命令，如解散和前往都显示在屏幕的下端；而给某个单位的命令，例如殖民者建立城市和工人的各种职能则没有显示，只能硬记快捷键以实现操作。这对于老鸟们自然不算什么，但是却忽略了那些灌溉农田都要按照手册上的介绍慢慢摸索的新手。现在，所有特殊命令按钮都直接显示在原有的普通命令的上方。工人将依据其当前所处地形显示出相关指令按钮。如他们站在山脉上，则显示挖矿而非灌溉按钮。当到达平原地带时，灌溉将自动取代挖矿按钮。同时快捷键仍然有效。更棒的是，当你把鼠标移到某个指令按钮上时，即可获知该工作所需时间，例如工人扫平一片森林需要多少回合。

按以往“文明”系列资料片惯例，这次也增加了很多新剧本，其中还有一些是“文明”FANS的杰作。新剧本让这部资料篇更加充实。众多曾经在以往“文明”系列中出现过而并未加入《文明III》中的东西（如股票交易所、设置集合点及机场）重新出现，将使这个伟大的游戏更加完美。■





■名称 Age of Mythology ■类型 策略[ST] ■制作 Ensemble Studios ■代理 未定 ■上市 2002.11 ■版本 英文版 **A**



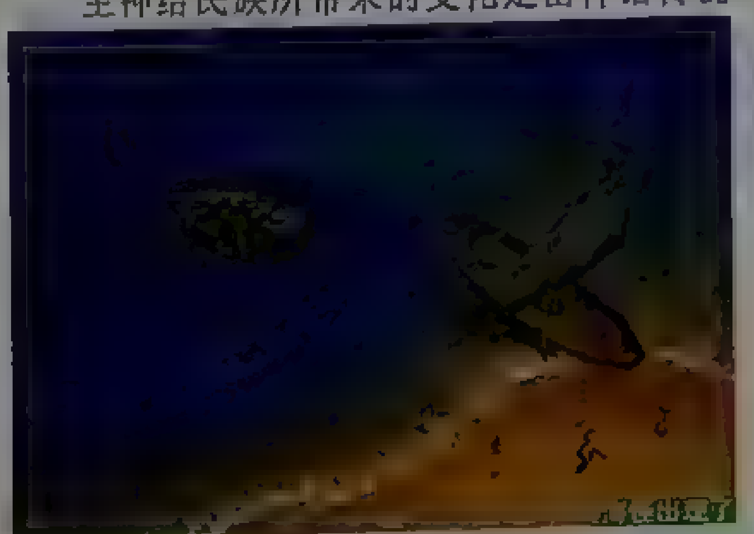
神话时代

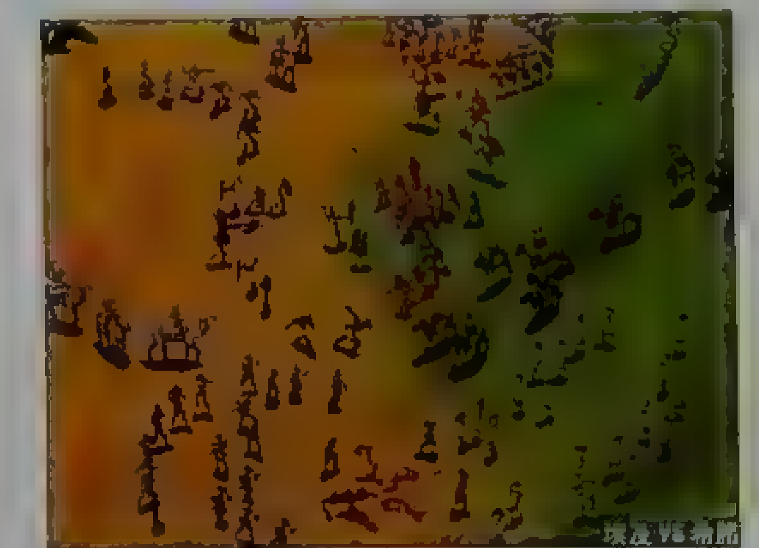
历史上各个古代文明虽然在内容上大相径庭，但是在形式上都是一致的：统治万民的是无所不能的"神"，当遇到无法认知的事物时，"神"就成为了唯一的解释。《神话时代》(Age of Mythology，后文简称AOM)并没有打破《帝国时代》(Age of Empires，后文简称AOE)中用游戏过程来展现人类社会发展史的核心，只是在其中融入了更多古代文明对世界的认知，因此它绝非一个凭空想象的幻想题材游戏。正如首席设计师Ian Fischer所言，"根本就毫无必要担心AOM会与《魔兽争霸III》(Warcraft III：Reign of Chaos)撞车，我们这部游戏的主题并不是魔法符咒和怪物，而是古代的文明和它们的世界观。"

AGE of MYTHOLOGY 民族系统

游戏中存在三个古代文明，分别是埃及、希腊与挪威。玩家在选择文明之后，还要再决定自己所信仰的主神，埃及的三位主神是太阳神赖拉、冥神阿西里斯和旷野之神塞特；希腊的主神是宙斯、波塞冬和哈迪；而挪威的主神是奥丁、托尔和邪恶之神罗其。玩家所选择的文明是一个固化的概念，例如埃及整体偏重防守、挪威则偏重人海狂攻。选择主神之后，种族的固化概念会得到深刻改变，最终让游戏呈现出截然不同的九大派别。

主神给民族所带来的变化是由神话传说所决定的，以塞特为例，在埃及神话中塞特是动物的主宰，所以当玩家的种族崇拜塞特之后，地图上的中立生物会将他们的视野提供给你，同时玩家可以控制有限的生物完成侦察，甚至是攻击命令，更有趣的是他们坚壁清野的本事：敌人杀死中立动物不会得到任何





食物；冥王哈迪不但掌管生死，另外在拉丁语中，"哈迪"意为财富，所以玩家会以更快速度开采矿产资源；海王波塞冬能够给玩家带来海战的绝对优势——AOM中只提供最基本的运输舰，船的用途取决于乘员的种类，例如坐满12个弓箭手之后它就成为了战舰，装入攻城武器之后就成为了攻城船。但无论哪种舰船，由于波塞冬的影响力，它们的攻防数值都将得到大幅度提高，挪威海盗的优势也将因此荡然无存。

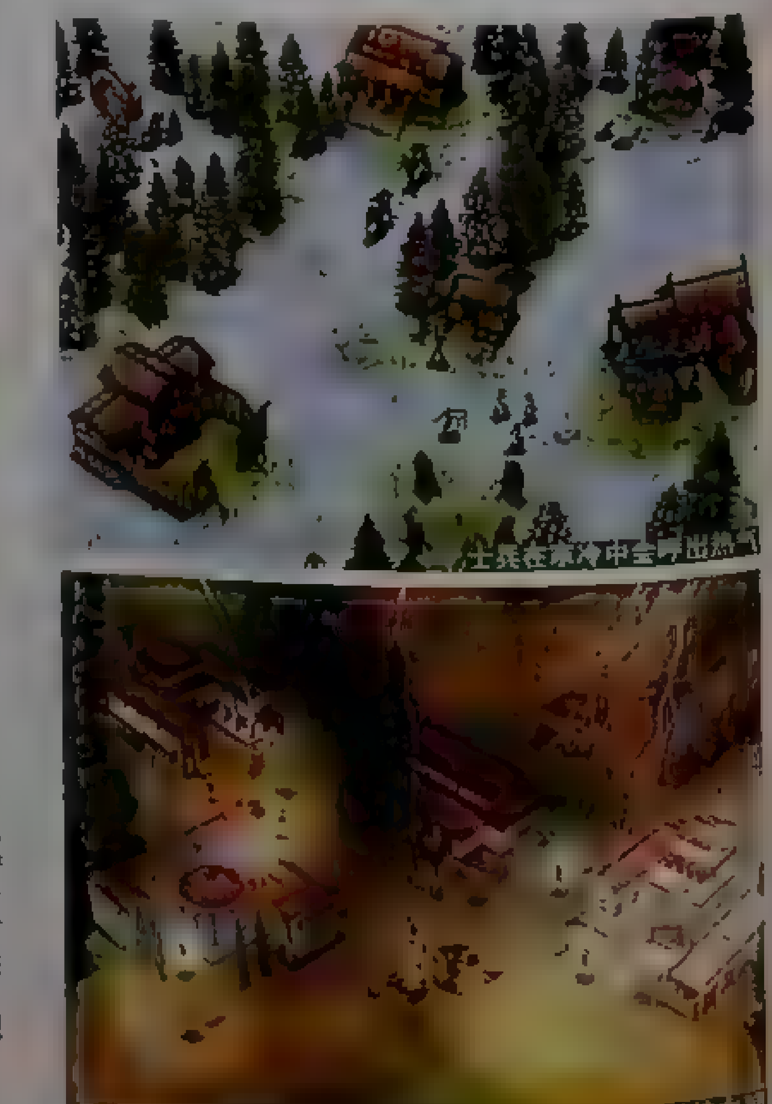
AGE of MYTHOLOGY 恩惠系统

食物、黄金、和木头是三种最基本的资源，而由这些资源所产生的也只是从低级到高级的常规作战单位，例如长矛兵(埃及)、冠军斧手(希腊)、贵族骑兵(挪威)等等。如果光凭这些资源与这些作战单位，则游戏可以视作一款3D版本的《帝国时代》，真正打开幻想大门的是游戏的恩惠系统。恩惠作为第四种资源，从采集到消费都与常规资源有极大的不同。

埃及和希腊可以通过宗教建筑来收集恩惠，挪威则是通过消灭敌人的数目来增加这项特殊资源。当数值积累到100时，它就不会继续增加了，由此可以看出ES的设计师们鼓励玩家尽快将恩惠消费出去。恩惠的首要用途是购买神话中的生物，例如埃及可以得到木乃伊、蝎子战士；挪威可以得到冰人、火人和食人魔等等，这些神物的合理使用绝对可以在瞬间扭转乾坤。为了避免战术极端化的出现，ES限制了100单位的恩惠值，以避免玩家在顷刻间拥有较大数量的神话部队。更值得称道的设定在于这些单位基本属于支援型兵种，例如希腊的梅杜莎可以将对方的单位从大到小变成石头(一定时间内的行动限制)，而本身并不具备攻击力；挪威的冰巨人虽然能够大面积冷冻对方步兵，但是在"发功"之后自己也丧失了移动能力；埃及的蝎子战士由于刀刃上染有剧毒，因此能够在战斗中基本做到一击必杀，可是自己超短的生命力实在难保自身不被敌人普通士兵"一击必杀"。这些特殊兵种的作用在于使用魔法支援达到间接灭敌的作用，体现的是"战术"而不是"战略"。

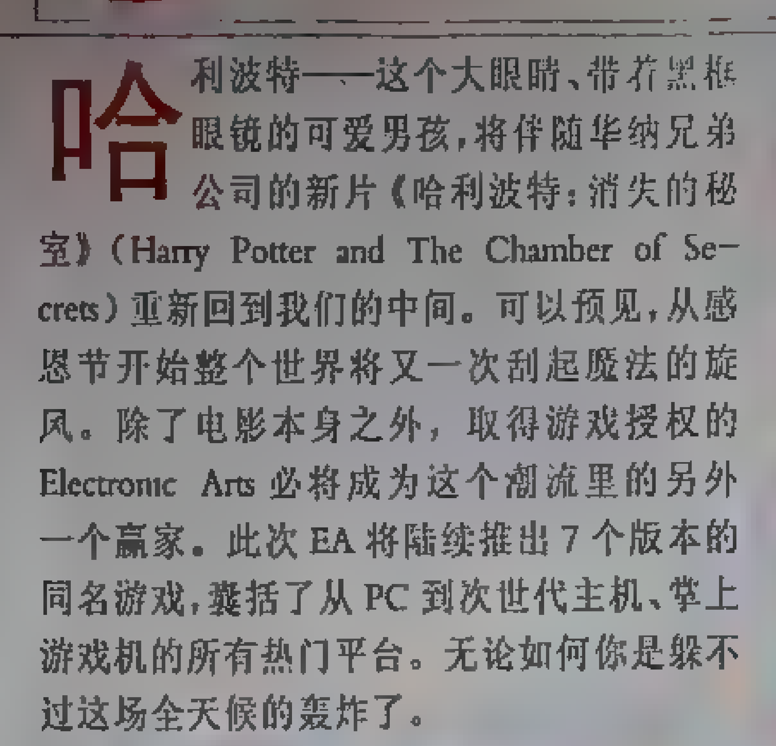
召唤神力是恩惠消费的重要功能，在召唤神力之前，玩家必须找到自己民族的代言人，它们就是英雄。在游戏开始的第一年代，希腊与埃及都拥有自己的英雄，而挪威在战斗中第一个完成"百人斩"的那个才能成为英雄。召唤神力之后，天神会释放他们能够给予的帮助，宙斯能够制造闪电、流星，波塞冬则能制造海啸与地震。出于平衡性考虑，玩家并不能决定这些神力的打击对象，命中与否全靠运气了。

看来，AOM的最大优势在于它的"深度"，真有点"源于文化，高于文化"的味道。■



B+ ■名称 Harry Potter and The Chamber of Secrets ■类型 动作冒险[ACAD] ■制作 Electronic Arts ■代理 美商艺电 ■上市 2002.11 ■版本 英文版

哈利波特——这个大眼睛、带着黑框眼镜的可爱男孩，将伴随华纳兄弟公司的新片《哈利波特：消失的秘室》(Harry Potter and The Chamber of Secrets)重新回到我们的中间。可以预见，从感恩节开始整个世界将又一次刮起魔法的旋风。除了电影本身之外，取得游戏授权的Electronic Arts必将成为这个潮流里的另外一个赢家。此次EA将陆续推出7个版本的同名游戏，囊括了从PC到次世代主机、掌上游戏机的所有热门平台。无论如何你是躲不过这场全天候的轰炸了。



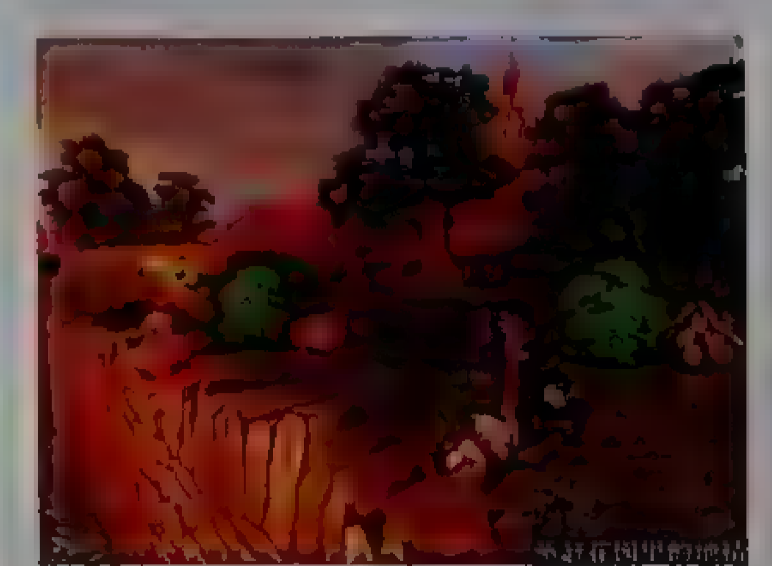


哈利波特：消失的秘室

Harry Potter 秘室开启了……

游戏的故事和电影如出一辙。一年级结束的时候，哈利波特已经12岁了，在德斯礼家渡过了又一个被遗忘的生日之后，他甚至被姨妈关在楼上的房间里不得外出。这时精灵多比(Dobby)突然出现在哈利面前，警告他最好再也不要回到霍格华兹，不然就会遭遇危险。好在哈利的死党荣恩·卫斯理(Ron Weasley)把他搭救了出去，并且把哈利带到他的家里渡过了一个难忘的暑假。可是开学以后，厄运果然如多比预言的那样到来了，管理员非奇(Filch)的猫被倒吊在走廊里，墙上写着"秘室之谜已被开启"几个血红的大字，连哈利的好友妙丽(Hermione)也遭到了袭击。到底霍格华兹发生了什么，秘室里隐藏着怎样的秘密？这就需要阁下亲自动手去揭晓了。





Harry Potter 魔力和毅力的较量

和去年那个不太完整的游戏相比，这次情节从哈利的暑假就开始了，荣恩飞车解救哈利以及哈利因为用错了呼鲁粉而迷失在斜角巷的情节都在游戏中巧妙的再现。这一次同样有很多动作和竞技类的关卡在考验着玩家；而有的关卡甚至在考验玩家的耐心，比如说要使用新学会的魔法将卫斯理家花园里的地精全部驱逐出去；另外一些则是纯粹的动作考验，少不了在无数的平台和断层之间跳来蹦去。当然最过瘾也最有挑战性的还是隐秘行动，在新游戏中哈利仍然要披着隐形披风出动，在各种禁忌的地点出没。就目前看来，游戏的难度似乎有少许提升，增加了一些小BOSS，在哈利刚刚回到霍格华兹的时候，他就要奋力抵挡被飞车撞倒的大树，解救被树藤纠缠的荣恩。魁地奇比赛仍然是必不可少的科目，这个在前作中最令人头疼的关卡还没有任何被取消的迹象。



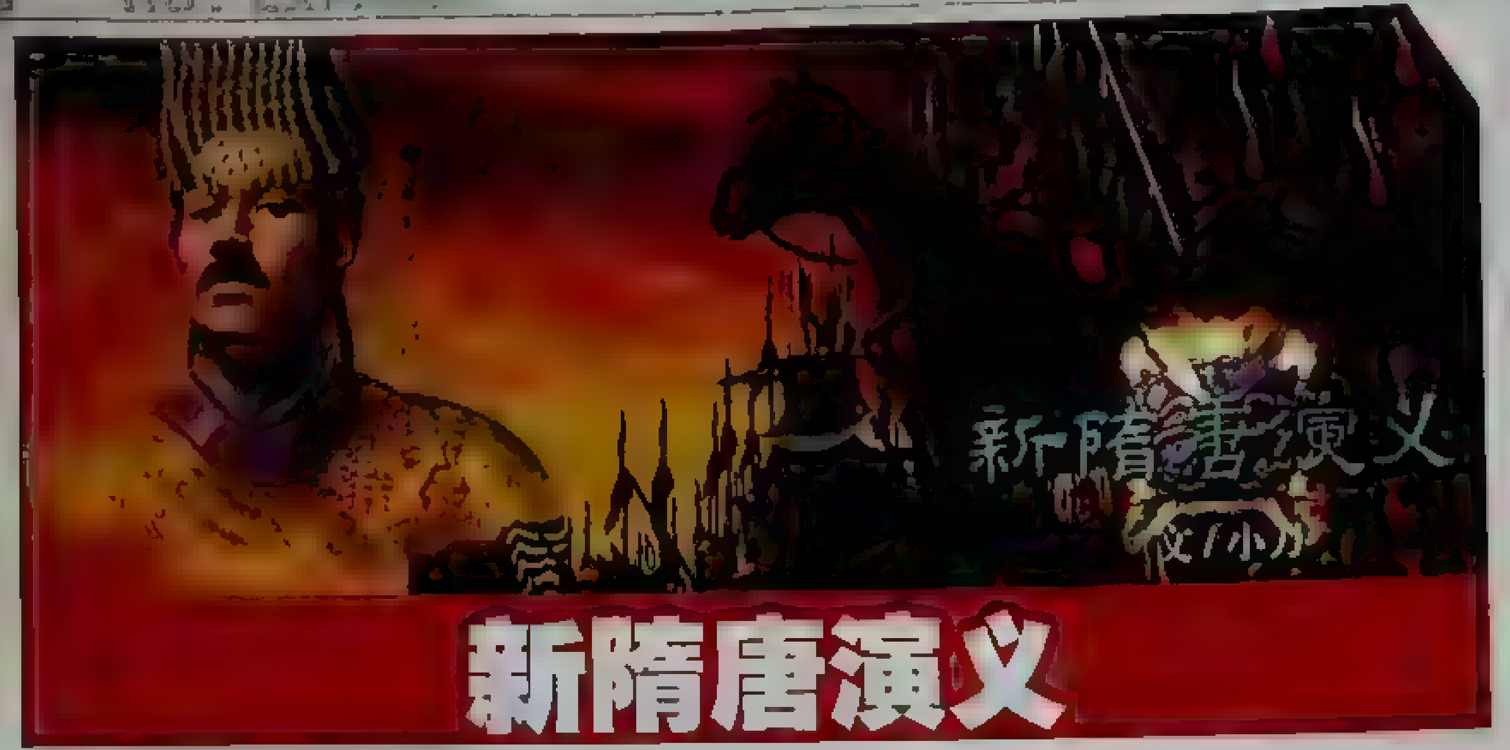
Harry Potter 魔法的绚丽世界

现在的哈利已经二年级了，在游戏里，他可以学到更多稀奇古怪的魔法。游戏再现了原著小说中描绘过的一些小伎俩。比如在处置卫斯理家后院的地精时，玩家就可以"像甩绳套那样将它转起来"，等它们晕头转向的时候，把它们甩向墙外。而在魔法学园里，玩家们还要象前作一样挥动鼠标来描画和学习。使用了改良的游戏引擎之后，这些绚丽的魔法效果得到了更完美的表现。当哈利举起魔杖施放魔法的时候将有相当华丽的光影效果，你可以看到哈利的影子在光华中不时闪动。在攻击大树的场景中，闪电和雨滴的交织也成功地烘托了气氛。魁地奇的比赛场地也被重新描绘过，据说变得和电影中更加相象了。

去年年底，伴随着电影《哈利波特与魔法石》(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)的热映，EA的同名改编游戏一度在游戏销售排行榜上名列前茅，令行家大跌眼镜。其成功要诀就是忠实于原著清新、奇幻的风格，难度适中，耐玩度好。现在这仍然是本作的指导原则。总的来说，游戏的难度仍然偏低，操作上十分简单，操纵感很好，仍然保证让低龄的孩童和不善动作游戏的普通玩家们进退自如。虽然铁杆的动作游戏爱好者可能不屑这样的游戏，不过搞不好它仍会大卖特卖，吸引着众多玩家和哈利一起在这个冬季里大有作为。■



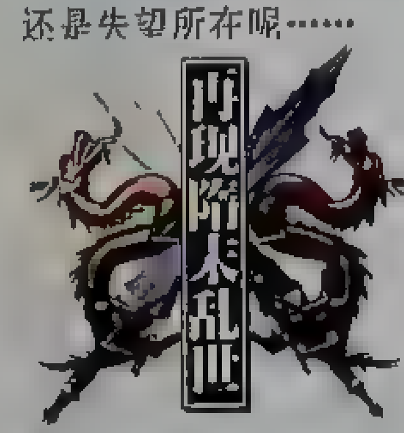
■名称 新隋唐演义 ■类型 策略（SLG） ■制作 斯普电脑 ■代理 第三波 ■上市 2002.11 ■版本 中文版 C



新隋唐演义

文/小力

刚看到这款游戏的画面时，笔者差一点吃惊得叫出声来，这……这不竟是光荣造《三国志Ⅶ》的克隆版本吗？看来，有不少国内游戏厂商走上了完全模仿国外优秀作品的捷径，真不知道这是希望还是失望所在呢……

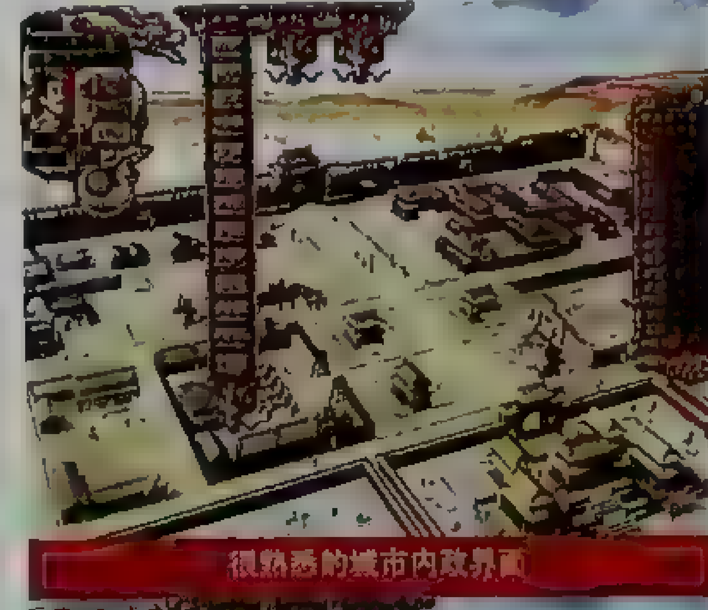


再现隋末乱世

一部《说唐》，虽不如《三国演义》那样高居中国古典文学金字塔的顶端位置，却也是家喻户晓，四海闻名；程咬金、李元霸、罗成、秦琼这些好汉的大名，如"刘关张"般如雷灌耳；"三斧头定瓦岗"、"秦琼卖马"、"罗成夺魁"等等经典段子也如"空城计""群英会"般妇孺皆知。所以，《新隋唐演义》可以说是找到了一个颇有群众基础的游戏选题。

隋末与东汉末年一样，也是乱世纷争，有"十八国反王，三十六路烟尘"之说，从势力数量上看，甚至还多于《三国演义》（讨伐董卓大会不过是集齐十八路诸侯嘛）。因此，《新隋唐演义》做成"三国志"类型的SLG，在形式上也是非常合适。





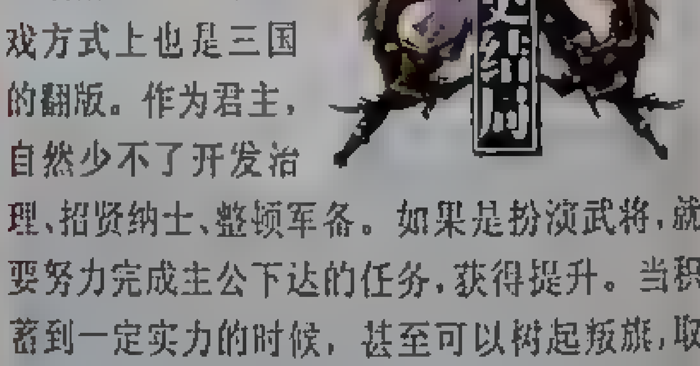


隋末天下形势图



四种战斗模式

战斗分为战略模式、对战模式、攻城模式和单挑模式四种，这与《三国志Ⅶ》非常相似。战略阶段的重点是"计谋"，即在刀兵相见前的军事调动活动中设法降低敌军的士气，减少敌军的兵力，混乱敌武将的思想和阻碍敌军的行动，也可以提升我军的士气、攻击力和防御力。两军相接后，进入对战模式，此时的关键是"兵力"和"阵型"，固然兵力多者胜算很大，但是恰好克制敌军的适当阵型也能让你以少胜多。单挑模式里，除了比较"武力"的高低外，武将技也能帮你在对决中扭转乾坤，武力弱但武将技强的话，可以打败武力高于自己的对手。



改变历史结局

除了在游戏画面方面完全模仿《三国志Ⅶ》以外，《新隋唐演义》在游戏方式上也是三国的翻版。作为君主，自然少不了开发治理、招贤纳士、整顿军备。如果是扮演武将，就要努力完成主公下达的任务，获得提升。当积蓄到一定实力的时候，甚至可以树起叛旗，取主公而代之。谁说大唐王朝只能由李家来建立？我混世魔王程咬金也可以开创贞观之治！哈哈！■

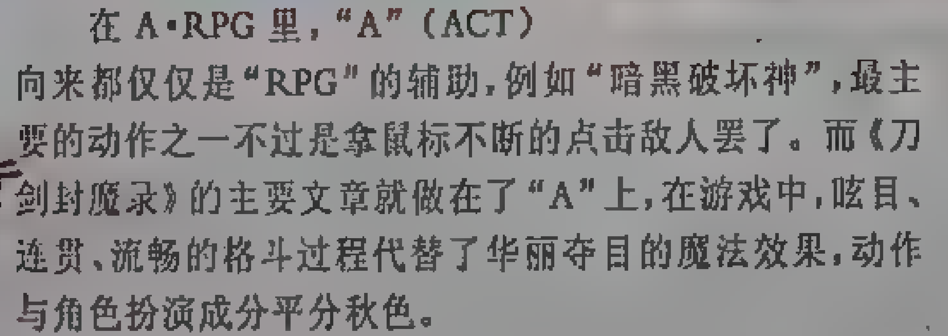
着重个人发展

《三国志Ⅶ》中强调角色扮演，主张个人发展的游戏方式招徕不少玩家的非议，指其完全丧失了"忠义"二字贯彻其中的"三国精神"。作为《三国志Ⅶ》模仿品的《新隋唐演义》虽然也采用了着重个人发展的游戏方法，但笔者以为却非常合适。因为，第一，虽然同是乱世，隋末与之前的汉末相比，主君与臣子之间的关系要更为松散。第二，与"三国"相比，《说唐》里往往是主君们黯淡无光，倒是武将文臣们的形象更加性格鲜明，熠熠生辉。因此，把《新隋唐演义》作成一款只能扮演主君的SLG显然是不够的，我想，大家肯定更乐于扮演"隋唐十八条好汉"来加入这场乱世风云。



战场画面与《三国志Ⅶ》有所不同

■名称 刀剑封魔录 ■类型 动作角色扮演（ACRPG） ■制作 Pixel Boya ■代理 未定 ■上市 2003年初 ■版本 中文版 A



刀剑封魔录

文/龙洌

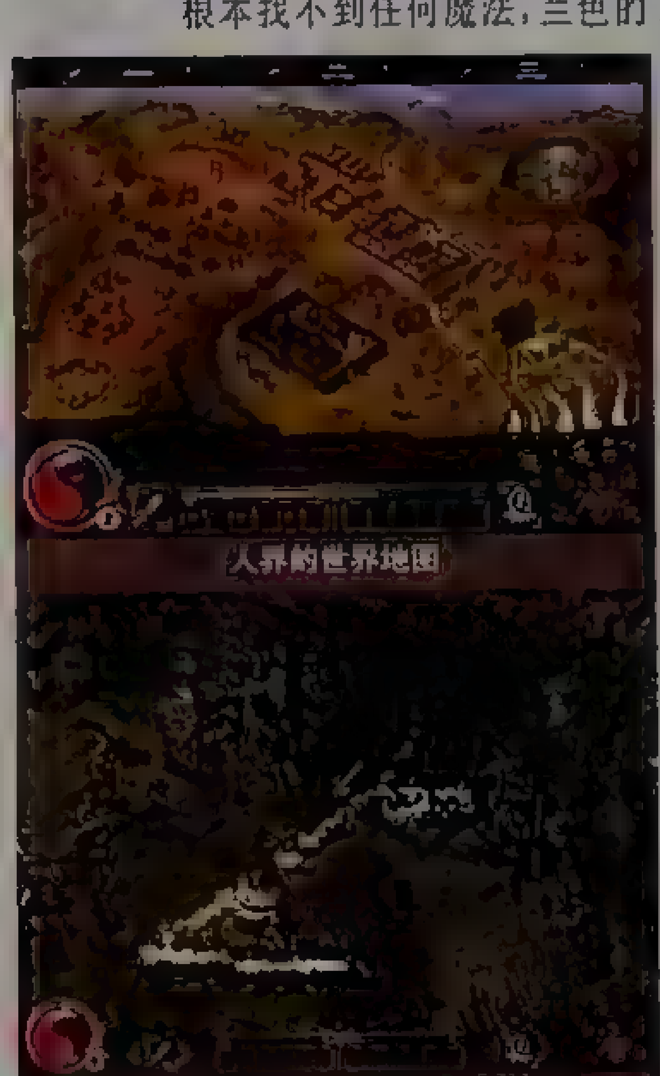
今年，中国的游戏制造商们似乎对"DIABLO TOO"情有独钟了起来，从年初的《碧雪情天》，到暑期的《秦殇》，再到岁末的《刀剑封魔录》，砍杀、装备、镶嵌……加上欧式RPG风格的昏暗画面，成了今年国产RPG最主要的色调之一。而从DEMO的表现来看，由名不见经传的Pixel和Boya两个工作室开发的《刀剑封魔录》有可能成为本年度最具创新精神的一款"DIABLO TOO"。



格斗为卖点的A·RPG

在A·RPG里，"A"（ACT）向来都仅仅是"RPG"的辅助，例如"暗黑破坏神"，最主要的动作之一不过是拿鼠标不断的点击敌人罢了。而《刀剑封魔录》的主要文章就做在了"A"上，在游戏中，眩目、连贯、流畅的格斗过程代替了华丽夺目的魔法效果，动作与角色扮演成分平分秋色。

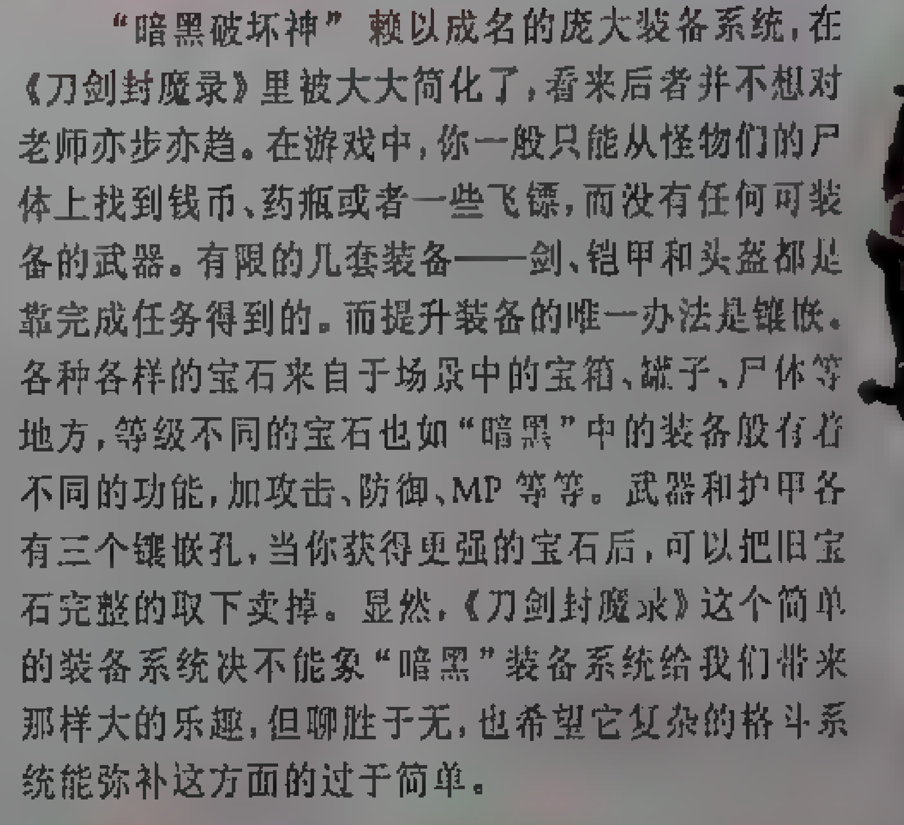
虽然《刀剑封魔录》也有三个人物可选，但他们并非如我们通常见到的标准配置"战士、弓箭手、魔法师"，而是三个战士——当然，他们在灵活性和攻击力上各有侧重：分别是均衡型的武士、灵巧型的女侠和强壮型的力士，分别使用剑、双短刀和大刀三种武器。而你在游戏里根本找不到任何魔法，兰色的MP是用于支持招式的。



人界的世界地图

用鼠标划出"Z"即可使出一种必杀技

每个战士都有12种招式，当升级以后，就会有技能点数供你分配到招式上，从入门到熟练，一旦学会了一个系列的三种招式，即可掌握一种必杀技。注意！必杀技可是整个《刀剑封魔录》里的重头戏，它是通过类似于"手写笔"的鼠标移动来实现的，例如你按住ALT，对着敌人拖动鼠标划出一个"一"字，人物就会施展一套眩目的大连击，打倒一群围攻上来的敌人。每种必杀各有自己的轨迹，如Z字、V字、半圆……等。这种"模糊控制"我以前只在超级大作《黑与白》中见过，是一种相当先进的游戏技术。



简化的装备系统

"暗黑破坏神"赖以成名的庞大装备系统，在《刀剑封魔录》里被大大简化了，看来后者并不想对老师亦步亦趋。在游戏中，你一般只能从怪物们的尸体上找到钱币、药瓶或者一些飞镖，而没有任何可装备的武器。有限的几套装备——剑、铠甲和头盔都是靠完成任务得到的。而提升装备的唯一办法是镶嵌。各种各样的宝石来自于场景中的宝箱、罐子、尸体等地方，等级不同的宝石也如"暗黑"中的装备般有着不同的功能，加攻击、防御、MP等等。武器和护甲各有三个镶嵌孔，当你获得更强的宝石后，可以把旧宝石完整的取下卖掉。显然，《刀剑封魔录》这个简单的装备系统决不能象"暗黑"装备系统给我们带来那样大的乐趣，但聊胜于无，也希望它复杂的格斗系统能弥补这方面的过于简单。

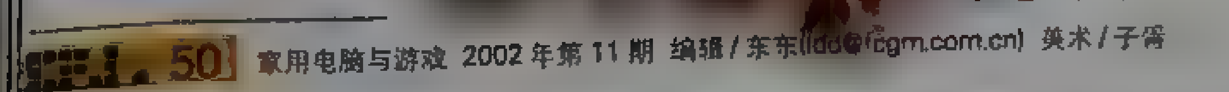
有个性的怪物们

《刀剑封魔录》里的怪物给我留下了深刻的印象，我对它们的兴趣甚至超过了主角们。每种怪物都具有非常个性化的攻击方式：例如喜欢列阵的山猫，它们拿着长枪，一般6~8个集体行动，发现目标就围成一个圆周，与对手保持不远不近的距离，一旦你攻击其中一只，其他山猫马上冲上来对着你的后背一阵乱戳；还有顽强的野猪首领，一手抡斧一手持盾，假如你一剑削掉了它握斧的臂膀，它会以盾牌为武器敲击，你再一剑砍飞它的另一只胳膊，失去双臂的野猪首领仍然怒吼着用脑袋对你进行疯狂撞击，直到你砍掉它的头颅，这不屈的怪兽才喷血倒下。

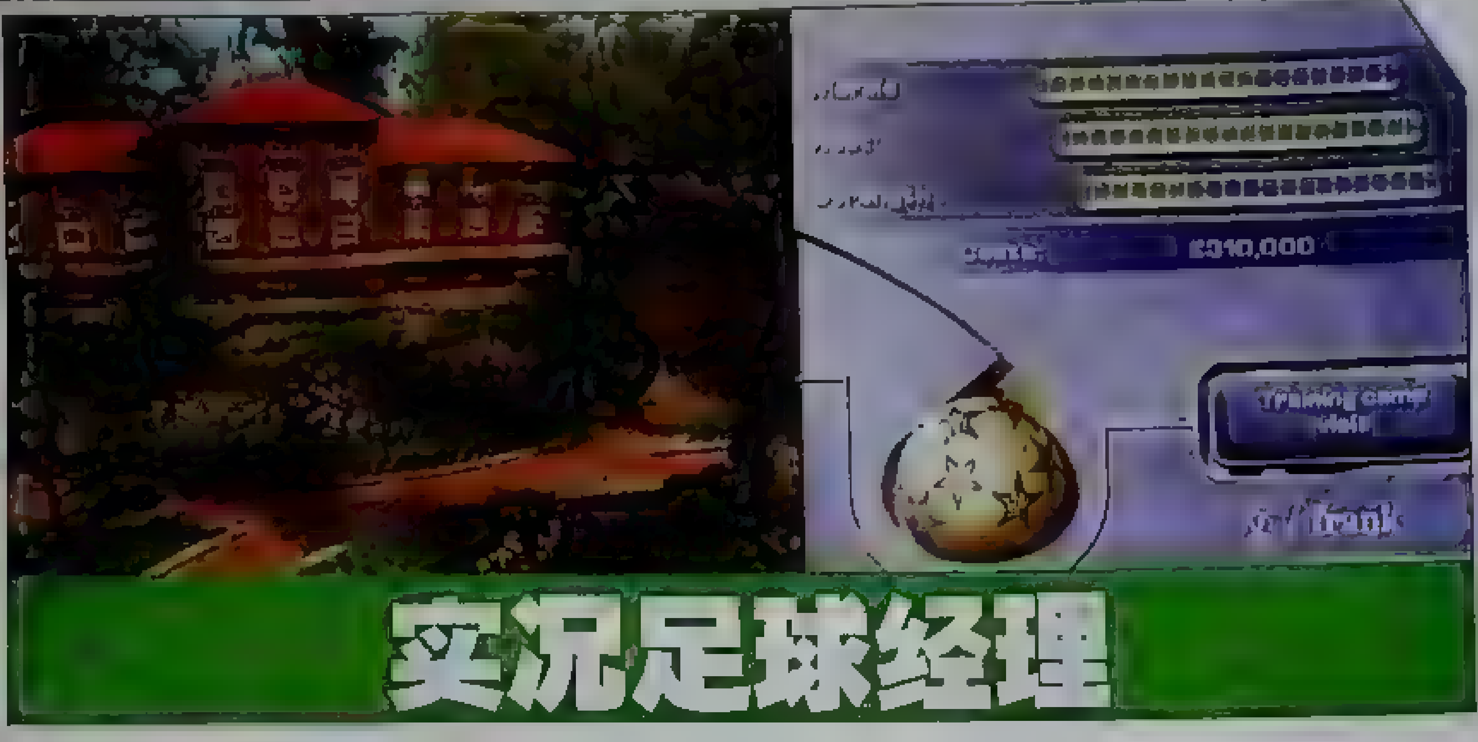
配乐也是《刀剑封魔录》中的一大亮点，全部使用民族乐器由人工演奏，据悉游戏制作商将以此角逐2003年E3最佳原创音乐大奖，希望这些中国民族风味的配乐能获得国际游戏界的认可。另据知情人士透露，制作商就这款产品对国内游戏代理商们已经开出"相当之高"的代理价格，而几家有实力的代理公司也志在必得。不过，不论游戏公司们是如何的"自信满满"，市场反应和玩家们的评断才是决定它成败的最终所在。■







■名称 SOCCER MANAGER ■类型 模拟[SI] ■制作 JOWOOD ■代理 世纪雷神 ■上市 2002.11 ■版本 中文版 B-



实况足球经理

作为一名球迷，经常梦想拥有一支球队，一支汇聚众多明星所向披靡的球队。然而梦想终究是梦想，现实中却是极难实现的。不仅如此，心爱的球队经常输球，我们的国家队在七嘴八舌中总是陷入混乱境地，看来也只有在足球经理类游戏中才能一展才华了。市面上现有的足球经理游戏很多，如《冠军足球经理》、《英超足球经理》、《欧盟足球经理》、《世界足球经理》、《FIFA 足球经理》，其中也不乏精品。但作为一名骨灰级的玩家+球迷，总是有更多期待，我们的口号是更新、更真实、更好玩。

界面中的传统与改进

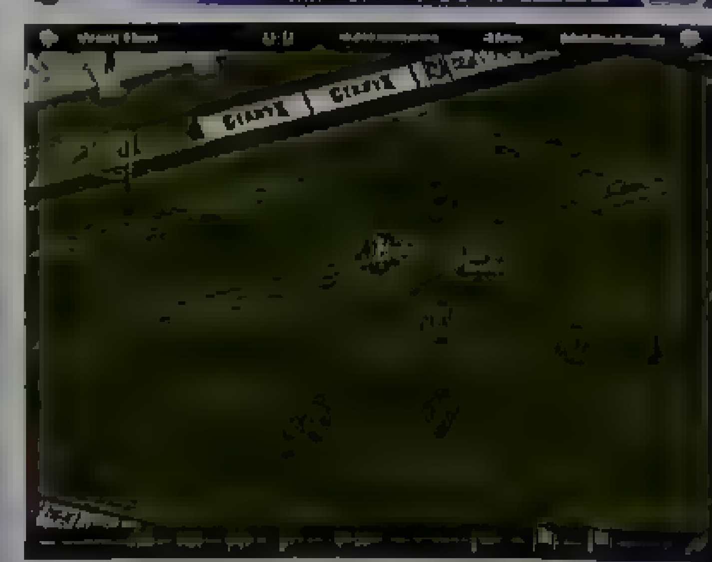
进入眼前这款由 JOWOOD 制作的《实况足球经理》(SOCCER MANAGER，后文简称《实况》)，发现游戏界面非常人性化。作为模拟经营类游戏，以往的一些同类作品中经常可以看到大量的图表和数据界面，或是文字解说的现场比赛，让人觉得生涩费力；而《实况》的操作界面使用了大量形象生动的图标，



如控球、视野和二过一技术分别用海豚顶球、望远镜和三角来表示，让人感觉非常直观。

有人说过通用的文字就是形象，一点没错。在球队管理的界面中，画面被分成两部分，左边是球队所有队员名字的列表，从上到下依次是主力球员、替补队员和二线队员。每个球员的球衣号码、司职位置、当前状态和各





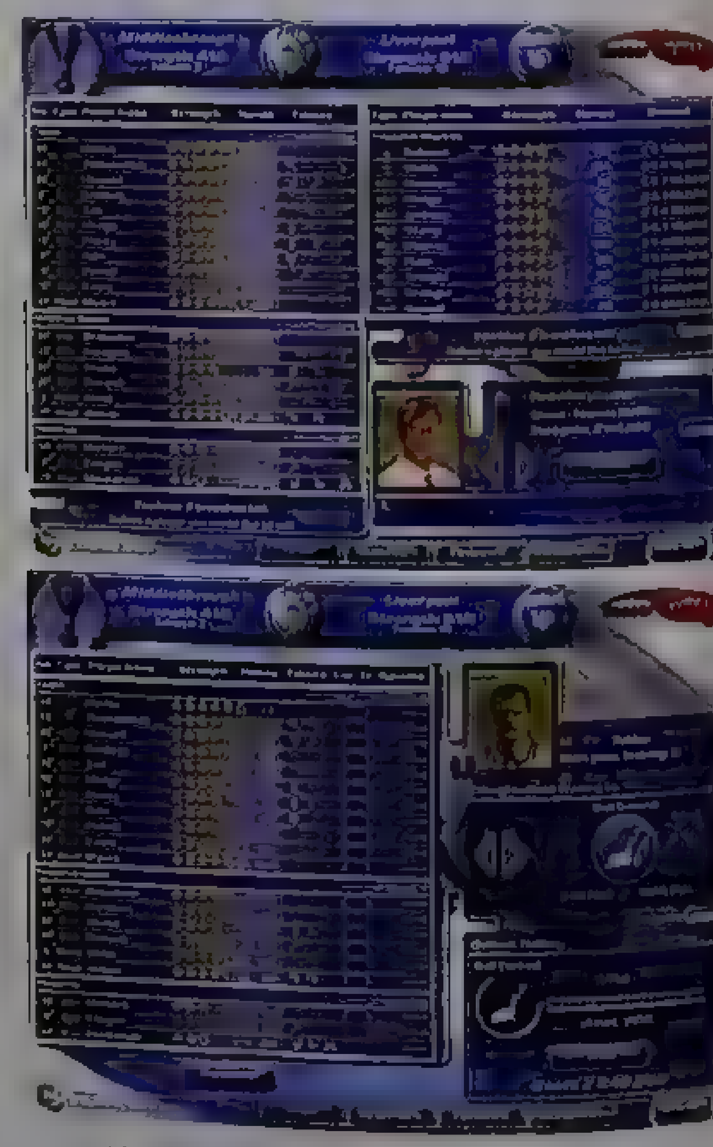
项技能都可以清楚地见到。右边是选中队员的肖像和他的训练计划。要成为一名优秀的教练，有针对性地安排每个人的训练可并不是件容易的事。

管理球队的另一项重要任务就是安排上场队员和战术，如何随机应变、克敌制胜是评判一名教练好坏的重要依据，而《实况》为此设置的战术界面能很好地帮你临场指挥从容对敌。战术界面主要包括三维的场上队员位置图和队员名单，想打好比赛首先是根据战术选择适合的队员，然后就是安排针对性的战术，这些在《实况》中很容易实现，造越位、犯规、调节比赛节奏都可通过简洁的图标来控制，整体方针是稳固防守还是全力进攻，防守是采用区域或是盯人，进攻采用渗透打法或是边路下底这些都可以简单地进行设定。通常情况下区域防守能有效地遏制对方的渗透打法，但要视具体情况而定，如队员个人能力和体力都高于对手，用这个战术可以说是十拿九稳，但情况如果相反那结果可就不妙了。当然，足球的战术千变万化，用什么样的战术来克制对方，如何根据场上队员状态随时进行调整，这些都需要大家在游戏中慢慢体会了。

训育战术指导和商业运营

游戏当中一个重要部分不能不提，那就是比赛的进行，当你做好赛前布置以后，真实的比赛就开始了，双方队员你来我往、观众不断的呐喊和现场的解说，这完全就象是在观看实况电视转播。但与观看转播不同的是，你要仔细地观察对手，发现他们的漏洞并使用屏幕下方的控制按钮暂停比赛来进行战术调整。观看自己的球队猛烈的进攻，漂亮的配合的确是一种享受。

球队的经营方面在游戏中仍占有很大的比重，否则怎能称得上是足球经理，如何扩大球队的影响，是增加收入和购买队员的重要因素。广告、转播、球员的买卖都考验着你的商业才能，也可以体会一下转会市场上一掷千金的豪情。



综合来看《实况》是一款比较出色且全面的足球经理类游戏，喜欢这种类型游戏的玩家又可以尽情地享受一番了。另有一个好消息，正式在国内发行的《实况》将是一款完全中文化的游戏，包括人名、队名操作界面全部中文表现，终于可以不用再读那些难以发音的拗口名字，不用推测某个词的含义了，中文版值得期待。■

A ■名称 Medal of Honor:Allied Assault Spearhead ■类型 动作[AC] ■制作 2015 ■代理 未定 ■上市 2002.12 ■版本 英文版



荣誉勋章:交战先锋

荣誉勋章:联合袭击(Medal of Honor:Allied Assault，后文简称 MOH)凭借其在单人游戏设计上的出色表现堪称 2002 年最成功的以二战为背景的 FPS 游戏，受到了国内外众多专业媒体的高度评价。时隔半年后，EA 公布了 MOH 的资料片《荣誉勋章：交战先锋》(Medal of Honor:Allied Assault Spearhead ，后文简称 AAS)。

历史依然是主题

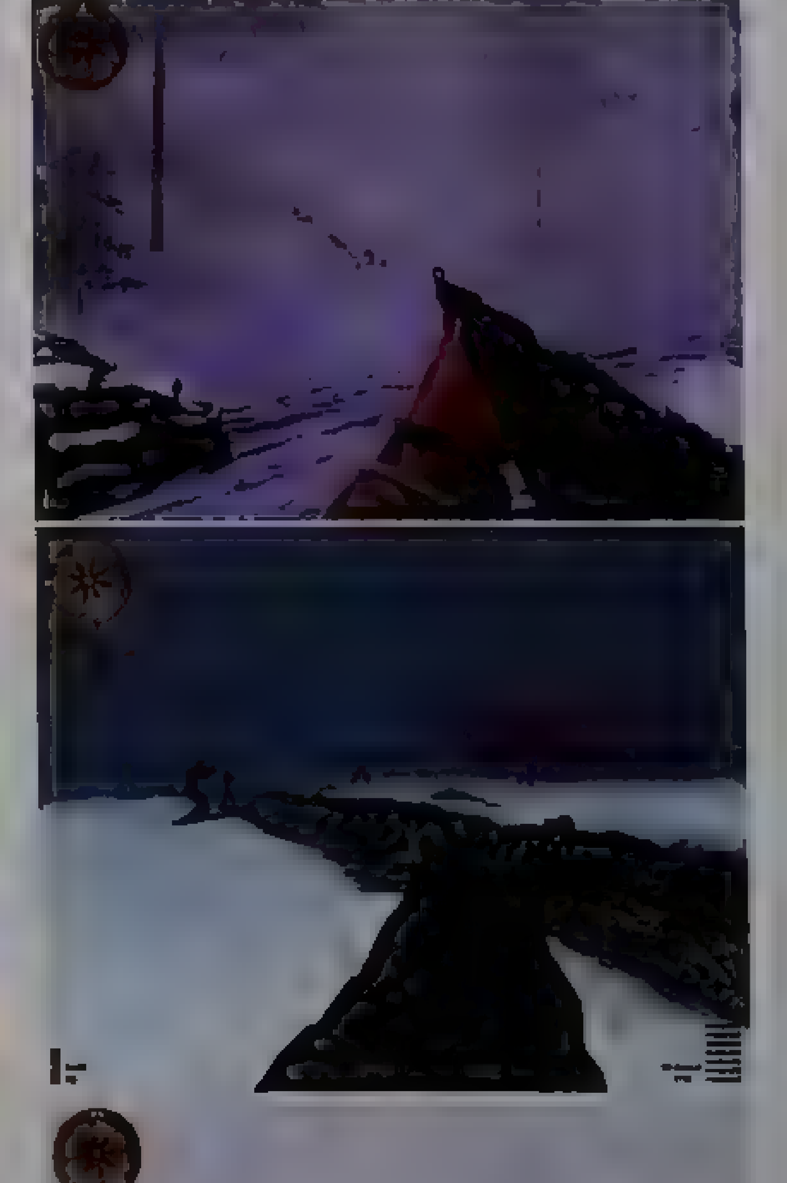
作为 MOH 的资料片，游戏的最大改变就是关卡的增加。在 AAS 的单人模式中，游戏增加了 9 个新的关卡任务，在每个相同地区中包含 3 个任务。另外，玩家将可以扮演盟军中不同国家的士兵，包括：英国、俄国当然还有美国。游戏从登陆诺曼底之前的空降开始，战场涵盖了比利时、德国等二战时期著名的战役，由此我们又可以联想到一部著名的电视剧《诺曼底大空降》。



期待的改進

在游戏的画面表现上，AAS 虽然沿用了 MOH 的游戏引擎，但却更注重细节的表现。人物的面部可以与《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein)中的人物相媲美，而人物身上的各个细节：勋章、血迹、皱褶也显得更为精致了。不过有一点调整也许会让玩家感到不适应，在 AAS 中增加了大量的夜间任务，不知是不是意在效仿《无人永生 II》(No One Lives Forever 2:A Spy in H.A.R.M.'s Way)，体现隐秘行动的乐趣。

在 AAS 中，电脑的 AI 得到了尽可能的加强。以往在 MOH 中，玩家对电脑的 AI 颇有微词。EA 听取了广大玩家的意见，在资料篇中进行了较大的改进。例如在某些狙击手密集的关卡中，我们不会再遇到那些可以透视，同时拥有强力穿墙步枪的家伙了。此外，在烟雾弹引入游戏后，敌人会尽可能的利用烟雾弹来掩护自己。AAS 中的武器设计亦更接近真实的水平，机关枪的精准度会大幅降低。另外，AAS 中借鉴了一些成功作品的经验，增加了在角落中探头射击的功能，这一点在战斗中相当实用。



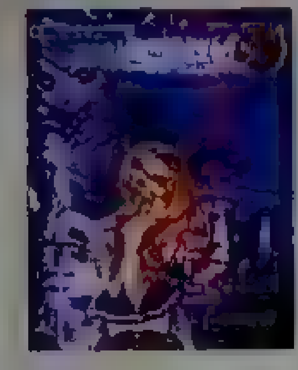
AAS 中新增加了一些武器，其中最著名的当数苏联的 PPsh-41。这是一种可以使用手枪子弹的机关枪，与 Tompson 相比，子弹的威力虽然小，但是其极快的射速是 Tompson 所不能比拟的，特别是在俄国寒冷的冬天。另一个使我们感兴趣的武器是烟雾弹，在真实的战场上，烟雾弹是最重要的武器之一，特别是在二战时期，但是似乎很多以二战为背景的游戏都忽略了这一点。现在 AAS 中，烟雾弹被重点引入。利用它可以阻挡敌人的视线，这一点在进攻和防守时都非常有效。同时你将发现，烟雾会根据不同的地形有着不同的扩散方式，而且还有不同的颜色，玩家还可以利用烟雾弹作为一种信号传递给队友。还有一点不得不提的是“坦克”的驾驶，《战地 1942》(Battlefield 1942)的成功，让 EA 尝到了甜头，在 AAS 中，玩家将有机会更自由地驾驶坦克对敌人发动攻击。

资料篇的价值 联机

事实上，AAS 的重点是在多人联线部分。对于前作，玩家对游戏的单人部分评价相当高，但是多人部分却很少有人提及。一方面由于 MOH 中的人物在行动中速度感稍差，但这并不是不被人接受的主要原因，真正的问题还是在于地图的设计。AAS 新增加了 12 张多人地图，战场从俄国到比利时，从荷兰一直延伸到马耳他，几乎涵盖了整个欧洲。在这新增的 12 张地图中，大部分都是巷战，这也完全符合游戏的特点。近来，我们在《战地 1942》中已经领教了 EA 制作巷战地图的实力。在一座被战火洗礼的城市中，每一个地点都有可能是玩家隐藏的地方。

AAS 将在 2002 年年底发行，这个时间也正是《重返德军总部：深入敌后》(Return to Castle Wolfenstein:Enemy Territory)发售的时间，两款同一题材的游戏又将展开新一轮的竞争，让我们拭目以待。■

国内上市星运表



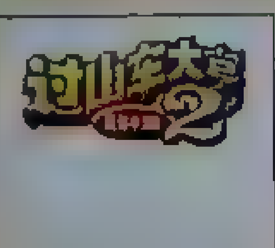
绝对原创奖

- 名称 风色幻想II[钛金限量版]
- 出品 寰宇之星
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 4
- 发售 2002/10/20
- 价格 ¥59

这款《风色幻想II》钛金限量版是寰宇之星继暑期"八级风暴"活动之后，今秋推出的"钛金狂想"活动中发布的第一款大作。

《风色幻想II》描写了善良的人们对抗魔王、拯救世界的一段故事。游戏中的人物关系错综复杂，人物设定细腻深入。游戏世界中有神圣界、[illegible]等四大势力，这四大势力相互之间的复杂关系将贯穿于整个游戏过程。

据悉，此次上市的《风色幻想II》钛金限量版将限量18000套在国内发售，并特别赠送一副寰宇智牙牌、钛金光盘盒以及《风色幻想II》原声音乐CD，极具收藏价值。

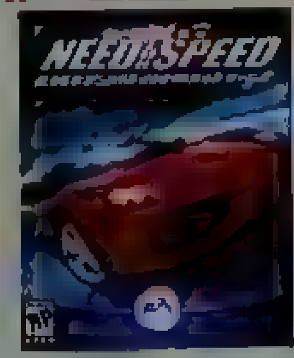


快乐无限奖

- 名称 过山车大亨II
- 出品 天人互动
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/11
- 价格 ¥49

据Infogrames不久前发布的消息，模拟经营游戏《过山车大亨II》(RollerCoaster Tycoon 2)已经制作完成，并预计在10月15日推出。如果它在国外能够按时推出的话，那天人互动预计的国内发售日期也应该问题不大。喜欢这类游戏的玩家要做好准备了。

这款游戏的前作曾以其极高的拟真度和极具乐趣的玩法获得了广大游戏玩家的好评，并曾长期盘踞北美地区电脑游戏销售榜的前十名，取得了相当不俗的销售佳绩。据悉，这款续作中加入了大量的新设施和新场景，并在游戏性和趣味性方面大大增强，将全面超越前作。

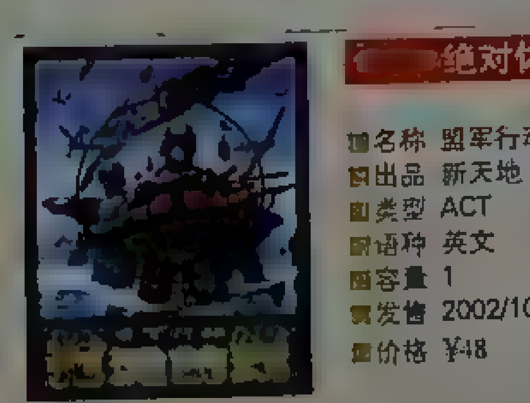


热血沸腾奖

- 名称 极品飞车－闪电追踪II
- 出品 美国艺电
- 类型 RAC
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/11
- 价格 待定

美国艺电的《极品飞车》系列似乎已经沉寂多年了，这款《闪电追踪II》的推出无疑将让当年的"极飞"迷们再次兴奋不已。

据悉，和前作《闪电追踪》一样，这款续集也将包含警车阵容，玩家要做的就是一路狂奔，摆脱追击。除了原有的游戏模式外，这款续作中还会出现一种名叫top cop的新模式，在这种模式中，玩家将扮演公路巡逻员，三十场比赛等着玩家去拼搏。游戏提供了二十多条赛道，出现在游戏中的豪华跑车也有二十几种，目前已确认的有法拉利360 Spider、宝马M5、Z8、Lamborghini diablo、murcielago、保时捷Carrera GT、梅赛德斯奔驰CL55、CLK GTR、莲花伊利斯、美洲虎XKR等。游戏的连线模式最多支持八人进行游戏。



绝对休闲奖

- 名称 盟军行动－抢滩前线
- 出品 新天地
- 类型 ACT
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/10/25
- 价格 ¥48

1941年底至1945年，战争的阴霾在整个欧洲大陆上弥漫，盟军在大陆上的作战陷入了胶着状态。为了牵制敌军的行动，切断敌人的补给并最终取得决定性的胜利，玩家的使命就是尽最大可能地击溃敌人的补给部队，阻止敌人的进攻。《盟军行动之抢滩前线》将带你回到人类史上最惨烈的战争中去。面对滩头上潮水一般涌来的敌人，你惟一能依靠的只有身后那门威力无比强大的海防炮台。

《盟军行动之抢滩前线》以革命性的技术展现了空前壮观的抢滩登陆时炮火横飞的激战场面，极为细致的3D化场景更拓展了战场的深度和广度，使场面更加宏大而震撼，缔造了难以想象的紧张和爽快并存的精彩游戏体验。

育碧软件 Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
洛克人典藏六合一	Capcom	ACT	英文	2	2002/10/16	49
恐惧杀机	Ubi Soft	ACT	中文	1	2002/10/24	49
魔域帝国	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/10/24	49
驱逐舰指挥官	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/10/31	49
新铁路大亨	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/11	49
圣战群英传II	Strategy First	ST	中文	1	2002/11	49
呼啸战神II	Ubi Soft	RTS	中文	1	2002/11	49
创世纪战II第二部[暂]	Softmax	ST/RP	中文	4	2002/11	69
星际原动力	Strategy First	RTS	中文	1	2002/11	49
龙战士IV	Capcom	RP	中文	1	2002/11	49
捍卫雄鹰之IL2战机	Ubi Soft	SI	中文	1	2002/11	49
黑色豪门	Ubi Soft	AD	英文	待定	2002/11	49
魔域帝国－雪狼传说	Ubi Soft	RTS	英文	1	2002/11	49
幽灵行动－石破天惊	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/12	49
幽灵行动黄金版	Ubi Soft	FPS	中文	待定	2002/12	49
龙穴历险记3D	Ubi Soft	ACT	英文	待定	2002/12	49

天人互动 Tel 010-84975388转167、168、169 E-Mail support@biggamer.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
要塞 十字军东征	Take 2	RTS	中文	2	2002/10	49
终极刺客II 沉默杀手	Eidos	ACT	中文	1	2002/10	49
秘密潜入II 秘密打击	Codemaster	FPS	中文	1	2002/11	49
二战风云 战俘	Codemasters	ACT/AD	中文	待定	2002/11	49
文明III 游戏世界	Infogrames	ST	中文	2	2002/11	49
过山车大亨II	Infogrames	ST	中文	2	2002/11	49
魔剑	En-Tranz	OG	中文	未定	2002/11	未定
科林麦克雷拉力赛III	Codemasters	RAC	英文	未定	2002/12	未定
重返德军总部 深入敌后	Activision	FPS	英文	未定	2002/12	未定
二战风云 前线指挥官	Codemasters	RTS	中文	未定	2003/01	未定
永远的毁灭公爵	Take 2	FPS	英文	未定	2003/01	未定

美国艺电 Tel 010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战地1942	DICE	FPS	英文	2	2002/10	待定
模拟人生 家有宠物	Maxis	ST	中文	2	2002/10	待定
F1 2002	EA Sports	RAC	英文	1	2002/10	待定
极品飞车 闪电追踪II	EA	RAC	英文	1	2002/11	待定
FIFA 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/11	待定
NBA Live 2003	EA Sports	SP	英文	1	2002/12	待定
模拟城市 新世界	Maxis	ST	中文	2	2003/01	待定
公元1503	SunFlowers	ST	中文	1	待定	待定

新天地 Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
四海兄弟·失落的天堂	Illusion	ACT	英文	3	2002/10/8	69
罗刹	工画堂	RTS	中文	2	2002/10/18	48
盟军行动·抢滩前线	Infogrames	ACT	英文	1	2002/10/25	48
圣界之奇迹	Exe-create	RP	中文	1	2002/11	48
夕风色恋物语	ALCO	ST	中文	1	2002/11	48
吸血迷情	Exe-create	RP	中文	1	2002/11	48
世界新秩序	Project3	FPS	英文	1	2002/11	48
天使小夜曲	工画堂	ST	中文	2	2002/12	48
梦之翼	KID	AD	中文	3	2002/12	69
圣书外典－亚雷克篇	Stack Software	AD	中文	2	2003/01	48
圣书外典－白银篇	Stack Software	AD	中文	3	2003/01	69
沙漠风暴	SCI	FPS	英文	1	2003/01	待定

欢乐亿派 Tel 010-62658400

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
亚特兰蒂斯III 新世界	Cryo	AD	中文	3	2002/08	59
妖怪与乡巴佬	Cryo	ST	中文	1	2002/09	38
黎明之光	NMG	RP/SL	中文	1	2002/09	38
上海滩1937—血战日军	欢乐亿派	FPS	中文	待定	2002/12	49

国内上市星运表

怡采科技 Tel 010-82650010 E-Mail caile@echocetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
战争指挥官	CDV	RTS	中文	1	2002/11	47
神界	CDV	RP	中英	3	2002/12	待定
无人永生II	Sierra	FPS	中文	2	2003/01	待定

光谱资讯 Tel 62969069/70/71/72 E-mail gpbs@public.bta.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
酒店大亨	Jowood	ST	中文	2	2002/10	50
交通英雄	光谱博硕	ST	中文	2	2002/10	48
天下霸图	光谱博硕	ST	中文	2	2002/11	待定
古文明时代	enlight	ST	中文	2	2002/11	待定
创业王	光谱博硕	ST	中文	待定	2002/12	待定

第三波 Tel 010-88018833 E-Mail acertwp@public.east.cn.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
樱花大战III	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	68
樱花大战III[珍藏版]	SEGA	ST	中文	待定	2002/10	168
捉鬼大富翁	昱泉	PUZ	中文	1	2002/10	38
三国孔明传	第三波	待定	中文	待定	2002/11	待定
永恒的阿卡迪亚	SEGA	RP	中文	待定	2002/12	68
博德之门II安姆的阴影	Bioware	RP	中文	4	2002/10	49

娱动工场 Tel 010-88111688 E-Mail support@xgameworks.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/10	39
真封神演义	娱动工场	ACT	中文	1	2002/10	29
动物世界	娱动工场	OG	中文	1	2002/10	19
梦幻在线	娱动工场	OG	中文	1	2002年底	待定

恒星科技 Tel 010-84621740-8006 E-Mail hxkj@hpyweb.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
影视游戏闯关	恒星	PUZ	中文	待定	2002/10	待定
梦游	恒星	PUZ	中文	待定	2002/10	待定
长弓阿帕奇	Inforgrames	SI	英文	待定	2002/11	待定
世界台球锦标赛	Inforgrames	SP	英文	待定	2002/11	待定
E3大亨之游戏之王	恒星	PUZ	中文	待定	2002/12	待定
曼哈顿计划 毁灭公爵	3DREALMS	FPS	英文	待定	2002/12	待定

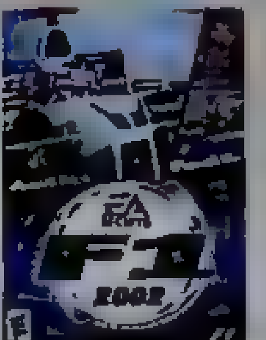
世纪雷神 Tel 010-62142685 E-Mail quake@263.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
功夫皇帝——新方世玉	万智源	RP	中文	待定	2002/08	待定
巴黎—达卡尔拉力赛	SoftTop	RAC	英文	1	2002/08	待定
文明帝国II	Jowood	RTS	英语	1	2002/08	待定
沙丘	Cyro	RP	英文	1	2002/09	待定
实况足球经理	Jowood	ST	中文	1	2002/09	待定
遥远的西部	Jowood	RTS	英文	1	2002/09	待定

寰宇之星 Tel 010-82650151-105 E-Mail huanyu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
风色幻想II[钛金限量版]	弘煜科技	RP	中文	4	2002/10/20	59
异域狂想曲	奥汀科技	SL	中文	2	2002/10/30	49
天使帝国III	大宇资讯	RP	中文	2	2002/11/01	待定
梦幻水族馆II梦幻海洋岛	全景软体	ST	中文	2	2002/11/01	39
鬼镇 永夜的诅咒	亚克米科技	ACT/AD	中文	2	2002/11/30	待定
大富翁VI大家来抢钱	大宇软星	TAB	中文	待定	2002/11/30	待定
仙剑奇侠传II	大宇软星	RP	中文	3	2003/01/10	待定
三国群英传IV	奥汀科技	SL	中文	3	2003/01/31	待定
幻想三国 神州游侠儿	宇峻科技	RP	中文	2	2003/01/31	待定

注《国内上市星运表》中刊出的上市信息均为各大游戏公司提供，仅供参考，如有时间价格或其他变化完全是厂商行为，我们会进行追踪报道。

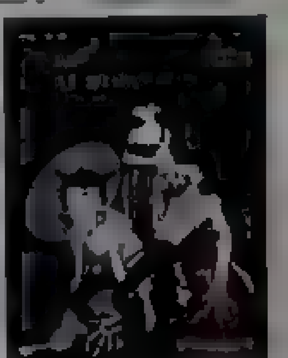


热血沸腾奖

- 名称 F1 2002
- 出品 美国艺电
- 类型 RAC
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/10
- 价格 待定

《F1 2002》是第一部描写2002年赛季方程式赛车的游戏，也是美国艺电的王牌产品。在该系列的前几部游戏中，赛车的速度感不强，这也是一个让玩家感到遗憾的问题。好在制作者此次在《F1 2002》中引入了新的速度概念，在此方面有所改善，估计不会让玩家失望。

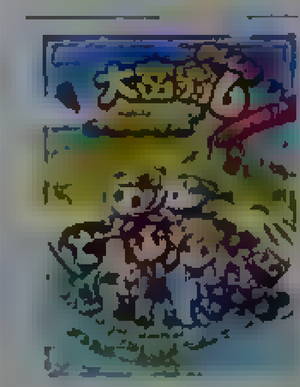
《F1 2002》在画面上也较前作更加精致，在细节方面处理得也[illegible]，当然这需要你的电脑足够强劲才能充分体现出来。[illegible]，使游戏变得更加真实。《F1 2002》的[illegible]。



绝对原创奖

- 名称 异域狂想曲
- 出品 寰宇之星
- 类型 SL
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/10/30
- 价格 ¥49

[illegible]《愚者日志》[illegible]100年[illegible]……



快乐无限奖

- 名称 大富翁VI大家来抢钱
- 出品 寰宇之星
- 类型 TAB
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2002/11/30
- 价格 待定

相信现在玩家们早已把《大富翁VI》中的游戏世界走遍了，是否意犹未尽呢？不用着急，大宇马上就要推出它的[illegible]了《大家来抢钱》。[illegible]张地图，新增的3个新人物，新增的变身系统，[illegible]，新增的10种新闻事件等等等等，够你又得忙活了。[illegible]叫"大宇来抢钱"。



永放光芒奖

- 名称 FIFA 2003
- 出品 美国艺电
- 类型 SP
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/11
- 价格 待定

据悉，《FIFA 2003》将推出PS2、XBOX、GAMECUBE[illegible]版本。在游戏中，EA SPORTS[illegible]。《FIFA 2003》[illegible]450支球队和[illegible]。

国际上市星运表 November 2002

全情投入
(Total Immersion Racing)



激情燃烧指数：★★★

游戏类型 赛车
类似游戏 《格兰匹治大赛Ⅳ》(Grand Prix 4)
制作公司 Razorworks Studios
发行公司 Empire Interactive
上市日期 11月5日

还是觉得现实主义的赛车比较真实。

野战排
(Platoon)

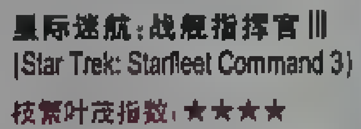


生死之交指数：★★★☆

游戏类型 即时策略
类似游戏 《盟军敢死队》(Commandos)
制作公司 Digital Reality
发行公司 Strategy First
上市日期 11月5日

也是一个讲求相互配合的小组战斗游戏。

星际迷航：战舰指挥官Ⅲ
(Star Trek: Starfleet Command 3)





枝繁叶茂指数：★★★★

游戏类型 模拟飞行
类似游戏 《星际迷航·战舰指挥官》(Star Trek Starfleet Command)系列
制作公司 Taldren
发行公司 Activision
上市日期：11月5日

《星际迷航》大家族又添砖加瓦了，鼓掌。

NBA 实况 2003
(NBA Live 2003)

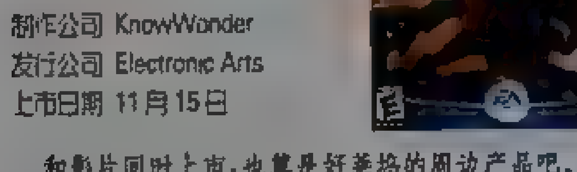


久别重逢指数：★★★★☆

游戏类型 体育
类似游戏 《NBA 实况 2001》(NBA Live 2001)
制作公司 EA Canada
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月12日

銷伏了一年，NBA 终于又回到了大家身边，太棒了！

哈里波特与密室
(Harry Potter and the Chamber of Secrets)



不失时机指数：★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 《古墓丽影》(Tomb Raider)系列
制作公司 KnowWonder
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月15日

和影片同时上市，也算是好莱坞的周边产品吧。

模拟人生网络版
(The Sims Online)

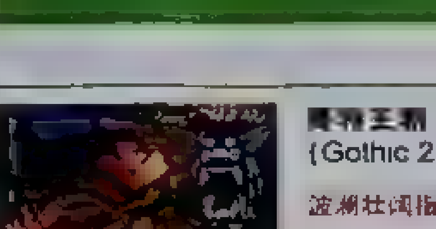


千呼万唤指数：★★★★

游戏类型 在线模拟养成
类似游戏 《模拟人生》(The Sims)系列
制作公司 Maxis (EA)
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月18日

终于确定上市时间了？

哥特王朝
(Gothic 2)



波澜壮阔指数：★★★★

游戏类型 角色扮演
类似游戏 《北欧神话》(Rune)
制作公司 Piranha Bytes
发行公司 JoWooD Productions
上市日期 11月1日

3D效果越来越出色，用来展现史诗般的剧情再恰当不过了。

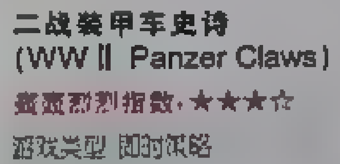
老虎伍兹世界巡回赛
(2003Tiger Woods PGA Tour 2003)

勇夺第二指数：★★★★

游戏类型 体育
类似游戏 微软高尔夫 2003 (Microsoft Links 2003)
制作公司 Headgate Studios
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月1日

以老虎伍兹为代言人，不过还是无法动摇微软Links系列的霸主地位。

二战装甲车史诗
(WW Ⅱ Panzer Claws)



轰轰烈烈指数：★★★☆

游戏类型 即时策略
类似游戏 《地球2150》(Earth 2150)
制作公司 Eidos
发行公司 Eidos
上市日期 11月5日

囊括了二战所有重大战役中的装甲车大战，会让玩家热血沸腾的。

[illegible]
(DarkSpace)



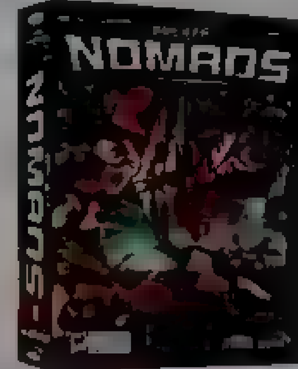
晕头转向指数：★★★☆

游戏类型 在线战略
类似游戏 《银河系演义》(Earth and Beyond)
制作公司 Palestar
发行公司 Palestar
上市日期 11月5日

又是太空战略游戏，还是在线的，估计操作性仍然是很大的障碍。

游侠计划
(Project Nomads)



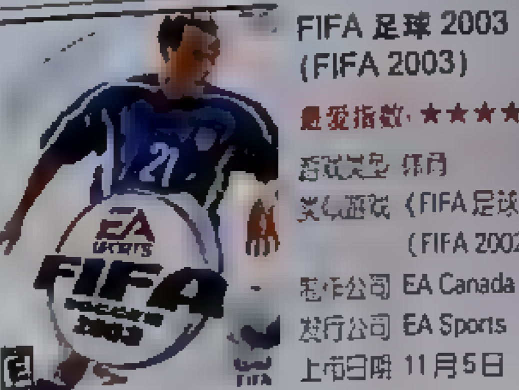


匪夷所思指数：★★★☆

游戏类型 动作战略
类似游戏 《法老王》(Pharaoh)
制作公司 Radon Labs
发行公司 CDV Software
上市日期 11月5日

一个第三人称的动作战略游戏？搞不懂

FIFA 足球 2003
(FIFA 2003)



最爱指数：★★★★☆

游戏类型 体育
类似游戏 《FIFA 足球 2002》(FIFA 2002)
制作公司 EA Canada
发行公司 EA Sports
上市日期 11月5日

无需多言，最棒的PC足球游戏。

007 夜战
(James Bond 007: NightFire)

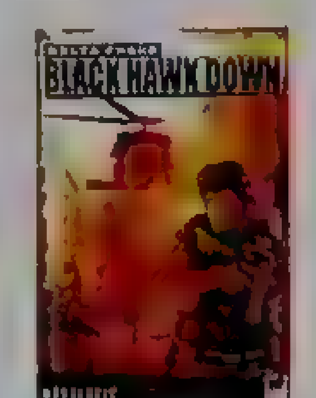


如雷贯耳指数：★★★☆

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《无人永生Ⅱ》(No One Lives Forever 2)
制作公司 Gearbox Software
发行公司 Electronic Arts
上市日期 11月18日

007首度登陆PC，不知是否会人生地不熟？

三角洲特种部队：黑鹰降落
(Delta Force Black Hawk Down)

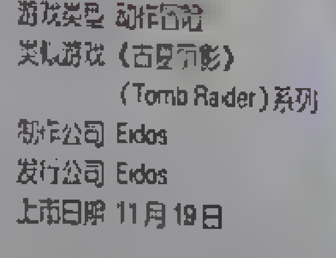


战火青春指数 ★★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《三角洲特种部队》(Delta Force)系列
制作公司 NovaLogic
发行公司 NovaLogic
上市日期 11月18日

这个系列也越来越注重多人模式了，不过幸好还保留了单机模式。

古墓丽影：黑暗天使
(Lara Croft Tomb Raider The Angel of Darkness)

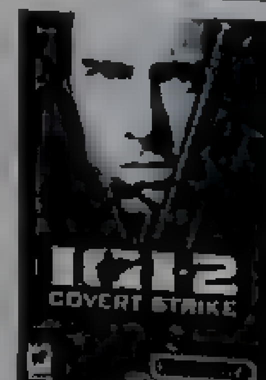


老当益壮指数 ★★★☆

游戏类型 动作冒险
类似游戏 《古墓丽影》(Tomb Raider)系列
制作公司 Eidos
发行公司 Eidos
上市日期 11月19日

劳拉阿姨，别来无恙否？

秘密潜入Ⅱ秘密打击
(IGI2: Covert Strike)



名不虚传指数：★★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 《秘密潜入》(IGI)
制作公司 Codemasters
发行公司 Codemasters
上市日期 11月19日

连宣传工作也很隐秘，别到上市之时还是悄无声息…

[以上资料由 hapili 提供]

中国游戏风雲榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	↑	半条命 反恐精英[Half-Life. Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	→	魔兽争霸Ⅲ 混乱之治[Warcraft 3 Reign of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	→	暗黑破坏神Ⅱ 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
4	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
5	↑	魔力宝贝[Cross Gate]	ENIX/ 网星艾尼克斯
6	↓	英雄无敌Ⅳ[Heroes Of Might And Magic 4]	3DO/ 第三波
7	→	FIFA 足球 2002[FIFA 2002]	EA Sports/ 美国艺电
8	↑	传奇[The Legend Of Mir]	Actoz/ 盛大网络
9	↓	轩辕剑Ⅲ外传·天之痕	大宇 / 育碧软件
10	↓	星际争霸[Starcraft Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
11	↑	疯狂坦克Ⅱ	GV/ 盛大网络
12	↓	轩辕剑Ⅳ	大宇软星 / 寰宇之星
13	↑	地牢围攻[Dungeon Siege]	微软 / 暂无
14	↑	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
15	↑	三国赵云传	珠海第三波 / 第三波
16	↓	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
17	↓	大富翁Ⅵ[Rich Man 6]	软星科技 / 寰宇之星
18	↑	文明Ⅲ[Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
19	↑	盟军敢死队Ⅱ 勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
20	↑	无冬之夜[Neverwinter Nights]	BioWare/ 天人互动
21	↑	樱花大战Ⅱ	日本世嘉 / 天人互动
22	↑	帝国时代Ⅱ[Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
23	↑	秦殇[Prince of Qin]	目标软件 / 第三波
24	↓	荣誉勋章 联合袭击[Medal Of Honor:Allied Assault]	2015/ 美国艺电
25	↓	新绝代双骄Ⅲ	宇峻科技 / 寰宇之星
26	↓	生化危机Ⅲ复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
27	↓	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
28	↑	大航海时代Ⅳ	光荣 / 第三波
29	↓	地球时代[Earth Empire]	Sierra/ 奥美电子
30	↓	重返德军总部[Rerum To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动

榜 评

呵呵，这期我们又增加了"中国游戏企业人气榜"，目的是给大家提供更多的参考信息，让大家从多角度来了解游戏市场，这第一榜已经出了，先看看与您估计的有多大差距吧，本期暂不置评。回过头来再说主榜，前三名未有变化，"魔兽"虽然凶猛，但"精英"也不势弱，看来这头把交椅近期易主的可能性不大了。上期刚刚夸完寰宇之星推出的《轩辕剑Ⅳ》和《新绝代双骄Ⅲ》，不想这二位实在不争气，本期双双大幅下跌，真是让人摸不着头脑。倒是广为玩家称为垃圾的《传奇》更进一步，打入了前十名。同样由盛大网络推出的《疯狂坦克Ⅱ》更是惊人，竟一下窜升至第十一名，而从两个刷榜的情况来看，《疯狂坦克Ⅱ》的人气确实也够疯狂，看来盛大又要大把大把往自己怀里搂金子了，你不佩服人家的眼光行吗？

另外要说的是，综合各榜，我发现近期《魔力宝贝》人气大增，不仅在主榜上已进入前五名，而且在《发烧榜》中也名列前茅；相反的，它的同根兄弟《石器时代》最近人气则比较平淡，在主榜上的排名也在下降。不过随着《石器时代4.0》版的上市，这种状况有望改善。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

北京 金锐　山东 仇鹏　北京 王鹏
南京 王宇　四川 胡文正

发烧榜

名次	升降	游戏名称
1	→	魔兽争霸Ⅲ 混乱之治
2	↑	魔力宝贝
3	↑	传奇
4	↑	半条命：反恐精英
5	↑	疯狂坦克Ⅱ
6	↑	秦殇
7	↓	轩辕剑Ⅳ
8	↓	新绝代双骄Ⅲ
9	↑	战地1942
10	↑	四海兄弟：失落的天堂

期待榜

名次	升降	游戏名称
1	↑	仙剑奇侠传Ⅱ
2	↑	樱花大战Ⅲ
3	↑	战地1942
4	↓	盟军敢死队Ⅲ
5	↑	FIFA 2003
6	↑	极品飞车·闪电追踪Ⅱ
7	→	命令与征服 将军
8	↑	模拟城市Ⅳ
9	↑	暗黑破坏神Ⅱ
10	↑	传奇2.0

中国游戏企业人气榜

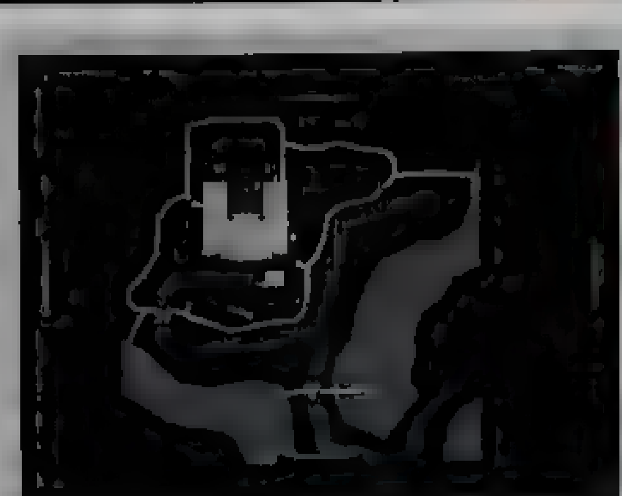
名次	企业
壹	金山西山居
贰	奥美电子
叁	大宇资讯
肆	寰宇之星
伍	天人互动
陆	目标软件
柒	第三波
捌	育碧软件
玖	新天地
拾	北京华义
拾壹	智冠电子
拾贰	盛大网络
拾叁	美国艺电
拾肆	网星艾尼克斯
拾伍	网易
拾陆	亚联游戏
拾柒	宇峻科技
拾捌	昱泉科技
拾玖	游戏橘子
贰拾	娱动工场

▲数据采集日期 2002.9.15-2002.10.15

HITMAN 2
终极刺客II沉默杀手
完全行动指南

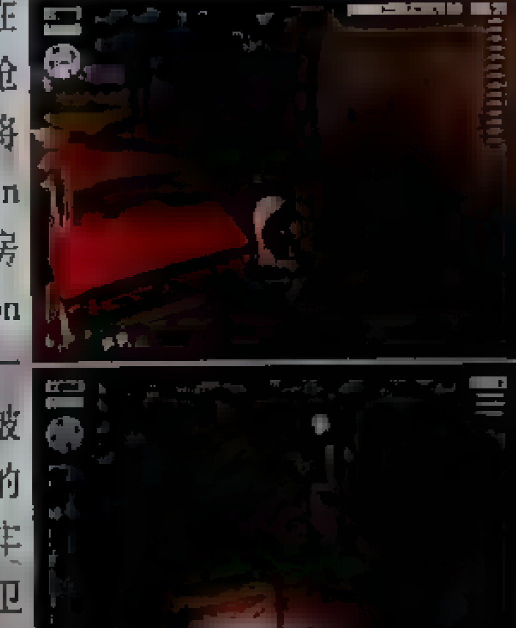
文/FreeMa

Anathema



- ◆杀死 Don
- ◆营救地牢中的 Vittorio
- ◆逃跑

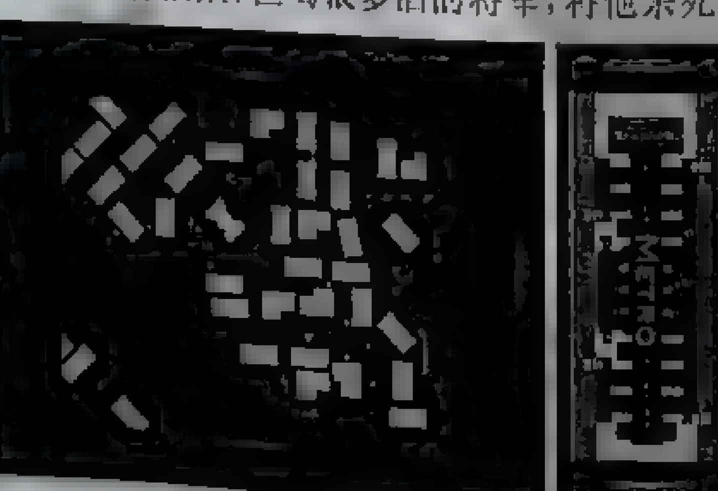
任务相当简单,玩家可尝试多种方法。从 Don 别墅东北的方向出发,应快速跑下山,在侧门的右边蹲下。等不了多长时间守在小门的守卫就会走出来,在他的背后用无声手枪将其干掉,换上他的衣服。从小门进去,在车库中有一把 R93 狙击枪,拿上枪快速走回出发的山上。躲在树后,将枪口瞄准远端的阳台,会看见 Don 在上面打高尔夫球,趁它回身走向房间的时候将他杀死。再次回到 Don 的别墅,记住,在 Don 的别墅里,一定要手持 9mm 手枪,这样才不会被守卫认出。走到 Don 刚才被杀死的阳台,从他身上取出钥匙,来到地牢将 Vittorio 救出,从杀死第一个守卫的小门走出跑到大门(地图上标注 EXIT 的地方),任务完成。



St. Petersburg Stakeout

- ◆杀死会议上的将军
- ◆不得伤害会议上其他人
- ◆回到火车逃跑

任务从火车站开始,你可以在北面的衣柜中找到 SVD 狙击枪,随后要快速走上楼梯。走上电梯后,在你的左边有 2 个俄国军人,其中一个会走上来,将他杀死,换上他的衣服。走出车站,来到街头。街头会有很多的俄国军人,要尽可能地远离他们的视线,向目标大楼的方向前进。Diana 会随时提醒 47 还有多长时间会议开始,你需要注意一下自己的速度。在大楼的左侧有一个 6 层的旅馆。走上 4 楼(4 楼是最好的狙击点),在那里有一个巡逻的守卫,可以将他杀死。选择一个窗口打开狙击镜,在对面的大楼中会有 3 个人参加会议。你的目标是那个靠近窗口,没有抽烟,但喝很多酒的将军,将他杀死,快速跑回火车站,登上火车,任务完成。



Kirov Park Meeting

- ◆拿到装备
- ◆杀死将军
- ◆杀死 Igor Kubasko

这一关地图不大,玩家同样有多种选择。从河边上台阶,在你的正前方会有一个巡视的俄国军人。躲开他的视线,在垃圾桶后玩家可以找到 SVD 狙击枪和汽车炸弹。快速通过最近的一个下水道,从最北面的井口出去,看到一个司机,他会慢慢向你走来,将他打昏,这样可以保证你在这一关不杀任何一个人。换上他的衣服,走到汽车旁,将炸弹安放在汽车上。爬进车旁边的井口,通过下水道从最西面的井口爬出,在另外一辆汽车上安放炸弹。再通过下水道回到汽艇停放的地方,静静等着两位将军返回汽车。汽车启动,炸弹就会爆炸。跑上汽艇,任务完成。

Tubeway Torpedo

- ◆杀死将军

从一个并不复杂的下水道出发,于标有红色箭头的井口爬出来。在这里有 4 个守卫,先躲藏起来观察一下他们的行动规律,躲开他们的视线在箱子背后可以拿到炸药等装备,快速爬上汽车,它会将你带入军事基地。在基地中有很多守卫和一些很小的房间,你要充分利用这些房间掩护自己,或者你可以在进去前杀死一个守卫换上他的衣服,这样在基地里会简单得多。到基地尽头的电梯,下到地下一层。观察地图会看到人质被关押的地方,在附近有一个聚集着守卫的房间并且开着门,经过房间的时候一定要走过去。杀死将军人质便获释了,和他一起回到上一层,在南面有一个单人把守的房间。在这里把炸弹放下(游戏会提示你当前的距离是否可以安装),走出门外引爆炸弹,从炸开的口出去,任务完成。



Invitation to a Party

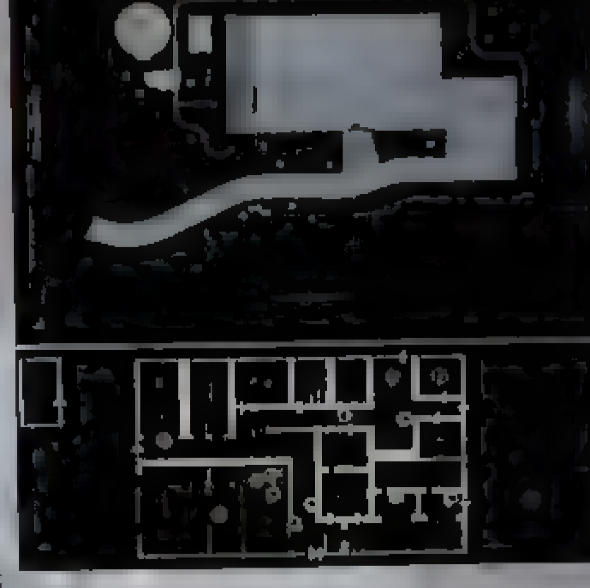


- ◆杀死将军
- ◆拿到文件夹

走上楼梯就可以看见一个服务员,将他杀死,换上他的衣服,并拿走他身上的钥匙,把尸体拖到一个没有人能看见的地方。走进大厅,在里面尽量避免长时间与守卫相对。在地图标注的地方可以找到一瓶香槟和杯子。在里面投入毒药,并把香槟送给将军让他喝下。随后大使便会与另一个官员走向大厅右侧,他们会进入存放文件夹的地方。不要和他们进去,走进旁边的房间,在另外一个房间里用无声手枪把他们杀死,把文件夹拿走,返回本关开始处,任务完成。

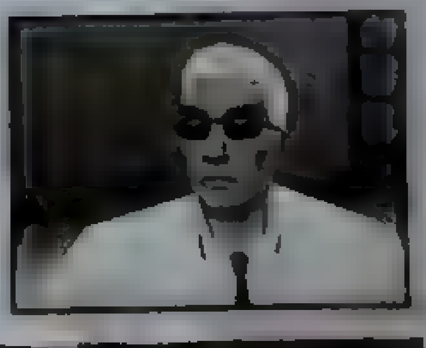


Tracking Hayamoto

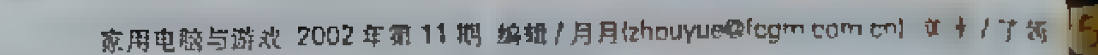


- ◆Hayamoto Jr.
- ◆在身体上安放跟踪器
- ◆逃跑

在这一关里,尽管有很多的守卫,但是他们的行动却相当有规律,首先多花费一些时间来观察他们,随后便可轻易地潜入内部。在地图标注的地方,可以找到一条有毒的鱼,从鱼的身上切下一块肉。来到厨房,把跟踪器和有毒的鱼片放在盘子里,然后找个地方躲起来,等厨师把这盘子拿走后,就可以开始逃跑了。当 Hayamoto Jr.把鱼吃下后,任务完成。当然你还可以选择另一个快速过关的方式:在本关刚开始的时候,先来到车库,按动汽车的喇叭,并隐藏起来,会有一个守卫出来巡视,把他杀死,换上他的衣服,再回到大厅,就可以轻松地在里面走动了。



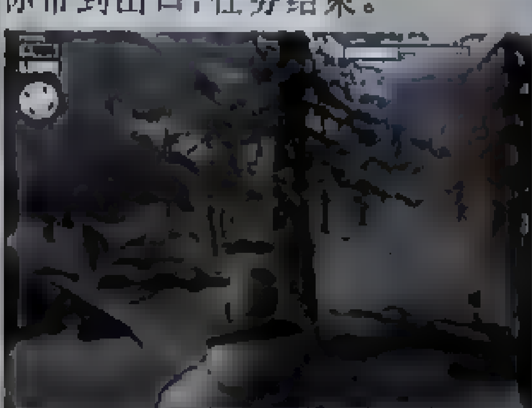




Hidden Valley

◆找到你的装备
◆寻找秘密通道

这一关的任务看似相当简单，但是对你的操作和行动有很高的要求。先按照地图的指示可以拿到一个弩，第一个任务便完成了。然后用望远镜观察敌人狙击手的位置，在树丛里穿行，以躲避狙击手的视线。观察地图，在南面中间的地方，有一个标记，这就是你要找到的秘密通道。走进去，在里面会有一些守卫，玩家可以选择将他们杀掉。在里面有一辆货车，爬上货车并隐藏起来，它会将你带到出口，任务结束。

At the Gates

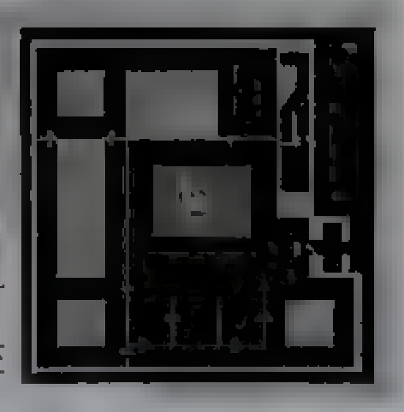


◆秘密潜入城堡
◆等待简报

按照地图的指示，向西南方向前进，杀掉一个守卫，将他的衣服换上。继续向前，Diana 便会指示你第一个发电器的位置。一个发电器在城堡外，另外的在城堡里面。在城堡里会有很多忍者，他们行动快速，攻击力强，千万不要和他们作战，另外玩家还要随时注意敌人狙击手的位置。在城堡里关掉发电器，走进城堡内部，任务完成。在这一关的任务并不太难，但是玩家要想办法拿到 W2000 狙击枪，这对完成下一个任务有很大帮助。W2000 就是敌人狙击手使用的武器，当他们靠近窗口的时候，瞄准他们的头部射击，W2000 便可从窗口掉下来。



Shogun Showdown

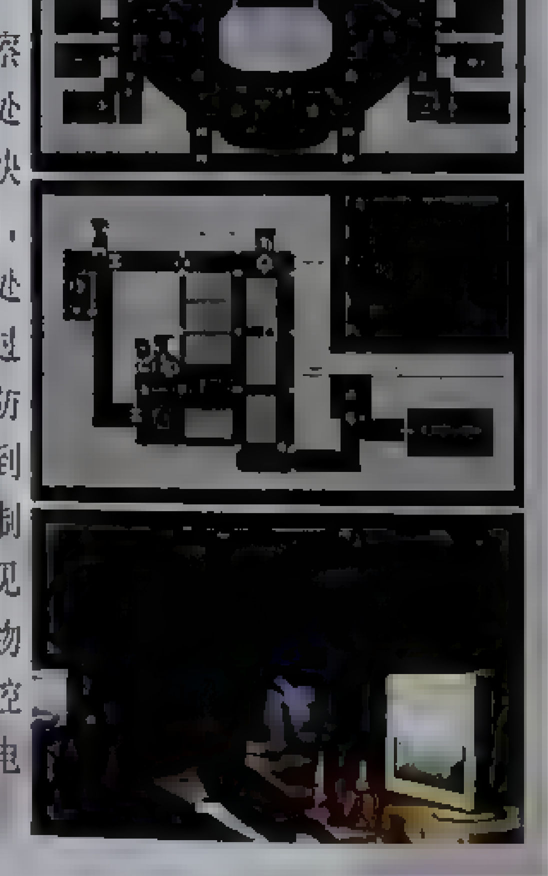


◆杀死 Hayamoto
◆取回指导系统
◆逃跑

在这一关，要做到不杀一个人似乎有些难度。先从右面的小门进入大楼内部，在进入下一扇门之前，观察一下里面守卫的行动规律，当只有一个守卫在里面并背对你的时候，进去杀死他，换上他的衣服，把尸体拖走。要注意，由于房间的地板是木质的，最好慢慢走过去。从中间的楼梯下去，走到另外一个房间，拿到门卡。到楼下一层可以拿到指导系统，再从另一侧的楼上去，拿着 W2000，在那里将 Hayamoto 杀死，跑下楼，爬上直升飞机逃跑，任务完成。当然还有另外一个方法：将直升飞机安放上炸弹，走上楼的 4 层，把警报拉响，快速跑回这一关起始的位置，当 Hayamoto 跑上直升飞机的时候，启动炸弹，任务完成。



Basement Killing



◆找到并杀死 Charlie
◆关闭监视系统

在大厅中有很多的守卫，观察他们的行动规律，当唯一一个四处走动的守卫进入旁边的房间后，快速通过大厅，进入有标记的房间，在那里可以找到烟雾弹。在大厅处扔下烟雾弹，造成混乱。快速穿过大厅，到对面的消防室穿上消防服，并拿上消防斧。走近电梯，下到地下一层，继续向下走便进入控制室。通过旁边的房间，就可以看见 Charlie，将他暗杀（小心地下的物品，不要制造出任何声音）。将控制室中的电脑破坏，快速回到电梯，任务完成。

The Graveyard Shift



◆安装电脑病毒
◆逃跑

先仔细观察一下地图，找到厨房的位置。来到厨房，在厨房中咖啡机附近会有一个监视器，用枪把它弄坏。这时，系统管理员便会过来检查监视器，躲在门的左侧，等着管理员走出来，将他杀死，换上它的衣服，拿走他身上的钥匙卡。按照地图的指示，慢慢走到计算机房，将病毒输入电脑。走出房间，到地图西南方向的建筑里，打碎一个窗户，从天桥穿过去，注意，这里会有 2 个守卫，观察他们的行动规律，绕过他们，或者将他们杀死，按照地图指示的出口逃跑，任务完成。

The Jacuzzi Job

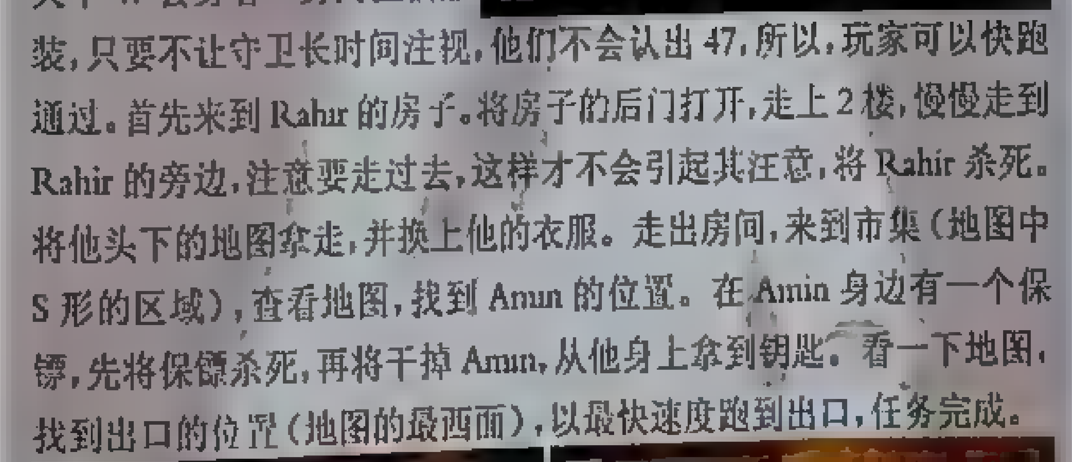
◆杀死 Charlie Sidjan
◆偷钱
◆[illegible]

向着阳台的位置行进，注意旁边的窗户，要蹲下慢慢走到阳台。跳过阳台，找个地方躲起来，观察一下地图中秘书的位置。等她离开房间，走进去，　直沿着左手的门向里走，把里面的保险丝破坏，整座大楼的灯以及监视系统都会失去作用。这时秘书会跑出她的房间，走进去，在房间中一幅画的后面就是保险箱。打开保险箱从里面取出钱，不要急着出去，在这里等一会将有一个守卫进来，把他杀死，换上他的衣服。快速回到之前破坏保险丝的房间，等修理保险的人进来，把他杀死。再经过阳台，到另外一个房间拿到雕像。然后观察一下地图，找到 Charlie Sidjan 的位置，慢慢走到他的身后将他干掉，快速跑回电梯，任务完成。

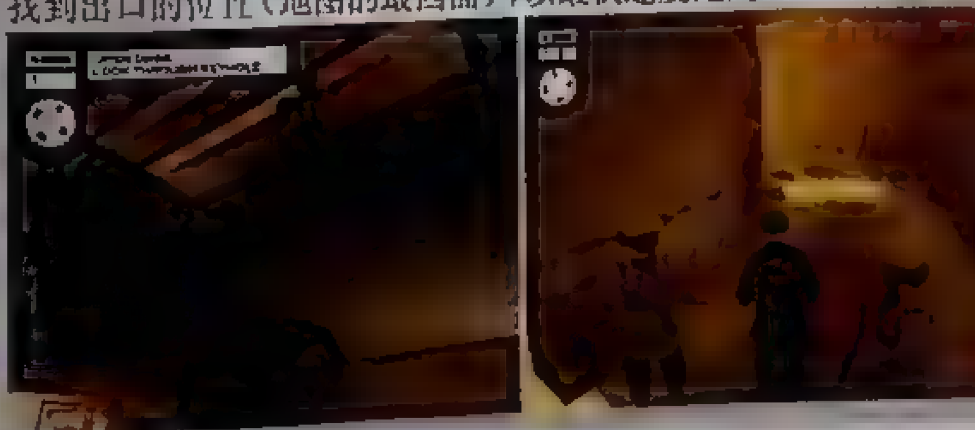
Murder at the Bazaar

◆杀死 Rahir
◆拿到地图
◆杀死 Amin
◆从上校那里拿到钥匙

这一关非常讲求速度。本关中 47 会身着一身阿拉伯服装，只要不让守卫长时间注视，他们不会认出 47，所以，玩家可以快跑通过。首先来到 Rahir 的房子。将房子的后门打开，走上 2 楼，慢慢走到 Rahir 的旁边，注意要走过去，这样才不会引起其注意，将 Rahir 杀死。将他头下的地图拿走，并换上他的衣服。走出房间，来到市集（地图中 S 形的区域），查看地图，找到 Amin 的位置。在 Amin 身边有一个保镖，先将保镖杀死，再将干掉 Amin，从他身上拿到钥匙。看一下地图，找到出口的位置（地图的最西面），以最快速度跑到出口，任务完成。



Motorcade Interception



◆找到联系人
◆杀死可汗

在寻找你的联系人之前，最好杀死一个守卫，换上他的衣服，这样可以保证你在城里安全地行走。查看地图，找到你的联系人，与他接头，拿到给你的武器。随后，通过两座建筑之间的木板，穿过小路，爬上楼梯。站在上面面对东方，等着联合国的摩托车转弯过来后，向摩托车的发动机开枪，要注意，千万不能伤害到车上的联合国官员。在车子的中间，就是你要杀死的可汗。把枪扔下，这样可以使城镇中的守卫或者联合国军队不能认出你，快速向东南方的出口逃跑，任务完成。




Tunnel Rat



◆潜入基地
◆杀死 Yusef Hussein
◆将货物传到地面

在本关开始前选择武器的时候，记得带上狙击枪，这会对你完成任务有很大帮助。在整个地面上共有 6 个守卫，玩家可以用狙击枪把他们逐个杀死后再进入地下基地。换上一个守卫的衣服，并拿上 AK47 走进地下基地。在基地的最北面，有 2 个守卫正在拷问一个平民。用无声手枪将 2 个守卫杀死，与平民交谈，他会告诉你 Yusef Hussein 的位置，然后把两具尸体藏在水中，这样才能保证尸体不被发现。按照平民所述位置，去杀死 Yusef Hussein。有一点要注意，当你走进 Yusef Hussein 的房间后，记得把门关上。走出房间，查看地图中电梯的位置，小心走到电梯，任务完成。




Temple City Ambush



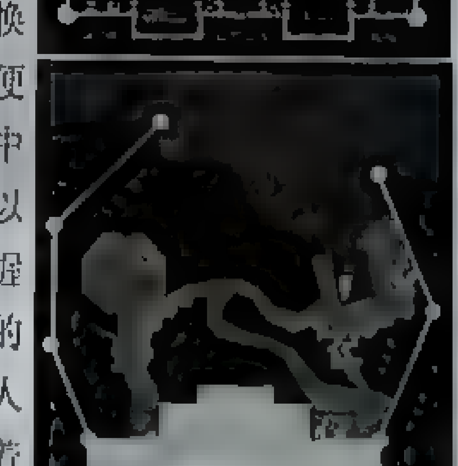
◆与联系人会面
◆与 Smith 会面
◆保证 Smith 的安全
◆杀死 2 个刺客，并照相
◆把相片拿给 Smith

在这一关，有很多的平民，你可以先打昏一个，换上他的衣服后再去城里走动，这一关你的敌人是警察。先按照地图的指示找到第一个联络人，与他交谈后，走出房间，并把门关上。再按照地图的指示去寻找 Smith。随后依照地图

(黄色的标记)找到2个杀手。第一个杀手是固定的目标,他是一名狙击手,慢慢走到他身后把他杀死并照相,换上他的衣服,拿起他的狙击枪,不要动,在他的位置瞄准街道,不一会另外一个杀手就会出现在你的视野内。把他杀死并照相,把相片交给Smith,并按照地图的指示,找到出口,任务结束。

The Death of Hannelore

◆寻找通向秘密地点的门钥匙
◆杀死医生
◆把她的尸体隐藏
◆不伤害一个平民



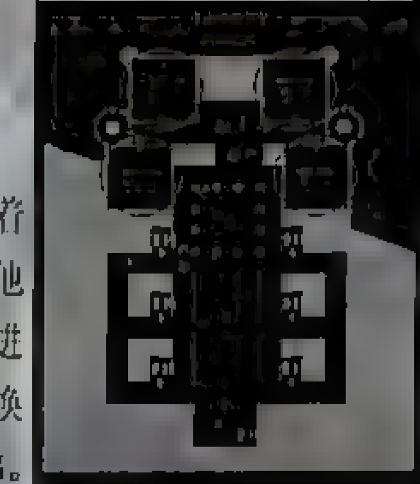
先不要着急走进门,等着其中的一个守卫向你靠近。慢慢走近他,把他杀死,换上他的衣服,把尸体藏在小艇上。随后便可以大摇大摆地走近房子里。走进地图中西南方向标有特别标志的房间,玩家可以拿到一些工具和门钥匙。观察地图,掌握守卫走动的规律后,走出房间,从中间的楼梯上楼。找到医生的位置,等待没有人出入她房间的时候,走进去,杀死她。拖着尸体经过两张桌子,在下一个房间把她的尸体隐藏起来。按照原路返回到你来的地方,走上小艇,任务结束。





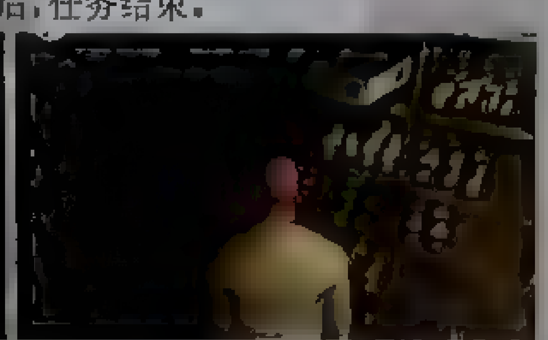
Terminal Hospitality

◆杀死礼拜领袖
◆逃跑



任务看似简单,但却颇费周折。不要着急走上楼梯,观察一下游艇上的守卫,当他的脸朝向东的时候,再快速穿过楼梯,走进礼拜的神庙。在里面可以找到一身衣服,换上它后前往医院。走进去后,马上走上楼梯。来到医生办公室,那里会有一个秘书在打字,所以不要着急进去,等她出来后,再把锁打开,进入办公室。在里面一个黑色的盒子中可以找到你需要的装备。走到下一个房间,那里可以找到一件衣服,换上它。离开房间,走进电梯来到地下室。进入麻醉室,拿到小刀后爬上梯子。在这里有4个房间,仔细观察每一个房间,找到礼拜领袖的位置。走进他的房间用手术刀把他杀死。按照地图指示的出口前进,不过要小心路上的守卫,当玩家返回来时的小艇后,任务结束。







St. Petersburg Revisited

◆杀死Sergei Zavorotko
◆逃向地铁

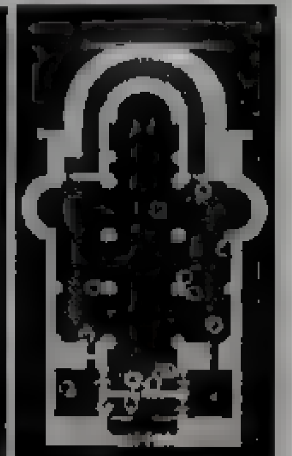
任务是从地铁开始的,不要理睬任何事情快速通过楼梯走到地面上。向北走,来到Sergei Zavorotko躲藏大楼的西面。沿着大楼的右面行走,小心楼上的杀手,不要让他们看见你。不要去Sergei的房间,其实这关的真正任务是杀死17,而Sergei是一个假的。穿过前门,登上楼梯,向右面走,打开门,慢慢走到杀手17的身后把他干掉。换上他的衣服,走出大楼,一直向前走,在丁字路口,向左转。查看地图,找到一个下水道口,走下去。一直东走,那里会有一个守卫,把他杀死,换上他的衣服,捡起他的枪,赶回地铁站,任务结束。



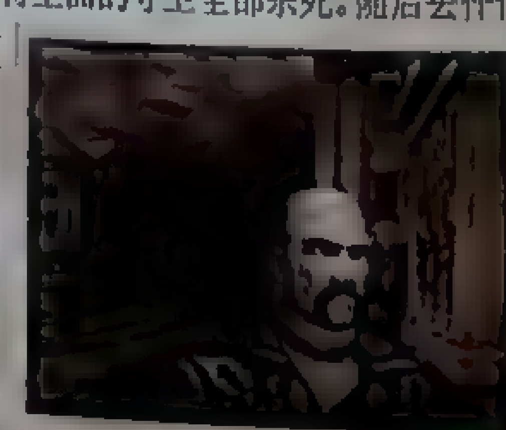
Redemption at Gontranno Sanctuary

◆杀死所有守卫
◆杀死Sergei Zavorotko





这是最后一个任务。先仔细观察地图,注意这是最重要的一个部分,要查看每一个可以躲藏的位置,以及敌人行动的规律。在这一关开始你没有任何的武器,除去望远镜、电线和开锁工具。在开始的庭院中,有2个守卫,他们会四处走动,避开他们的视线,快速走到另一面的小屋,在那里你可以拿到你的武器,随后便会有大批的守卫出现,将他们一个个杀死。当守卫不再赶来后,拿起狙击枪向训练场地那里瞄准,干掉一个守卫。再回到车棚里,拿上一切可以拿的武器。走出小屋,来到庭院。拿好冲锋枪(在小屋中,玩家要选择一把最顺手的突击武器),冲进教堂,杀掉里面所有的守卫。再回到小屋,去补充弹药。第二次进入教堂,来到地牢。走进地牢西北角的一个房间里,拿到墙上挂着的教堂钥匙。返回教堂,用钥匙打开之前不能打开的门。在里面继续作战,注意利用不同的房间掩护自己,将里面的守卫全部杀死。随后去忏悔室,向忏悔室的中心射击。Sergei便跑了出来,一直奔向楼梯。不要让他看见你,从另一面的楼梯追上去。在楼上,你将与他面对面,干掉他!



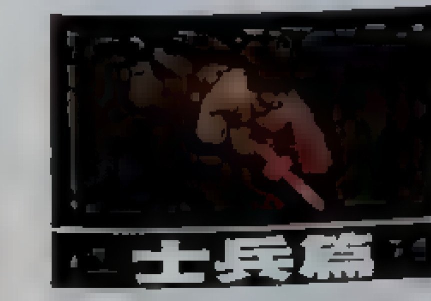
至此,全部任务完成,尽情享受游戏结束的动画吧。■







近期网络上最火爆的联网游戏当属《战地1942》(Battlefield 1942,后文简称BF1942)了,这是由瑞典的Digital Illusions公司所设计开发的一款注重团队合作的第一人称射击游戏,海陆空联合作战的魅力让人无法抵挡!游戏拥有非凡的创意和出色的音画,也有着其他FPS游戏不能比拟的复杂性,为了让各位玩家更好地享受游戏,体会到游戏的精髓,特以此文来抛砖引玉,和大家共同探讨。



游戏中,虽然驾驶坦克、飞机,甚至是航空母舰,是最吸引玩家的地方。但是不能不承认,那些都是游戏的次要因素,真正最重要的部分还是士兵之间的对决。和《重返德军总部》(Return to Castle Wolfenstein,后文简称RTCW)类似的是,游戏中提供侦察兵、突击兵、反坦克兵、医护兵和工兵五个兵种供玩家选择,每一兵种可以使用的武器不尽相同,也拥有不同的特殊能力,例如医护兵可以帮自己或他人治疗,工兵可以维修战车、放置或拆除地雷等等。下面为初级玩家列出各游戏兵种的相关资料。

1、侦察兵(SCOUT)

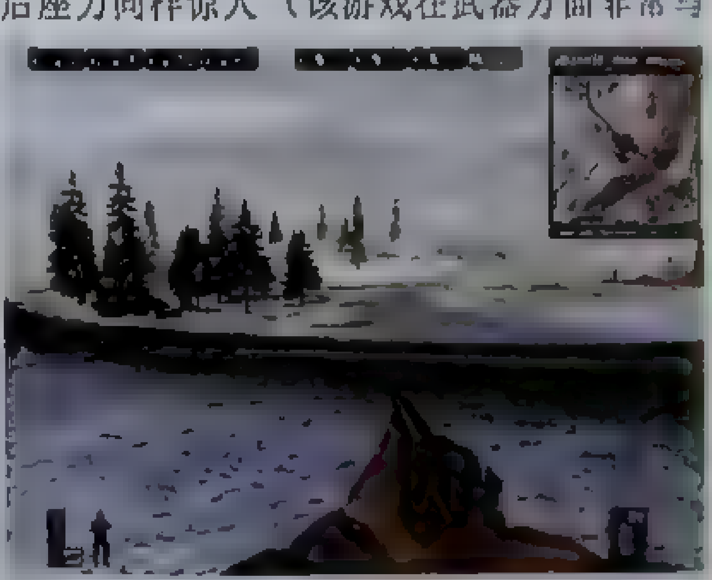
侦察兵手中主要的武器是狙击步枪,相比其他FPS游戏中的狙击步枪而言,这里的步枪后座力较大,每射击一次都会让枪口上扬,但是其威力巨大,在狙击模式中射击远处的敌人是一打一个准。作为一个侦察兵,不到万不得已的情况下不要轻易冲到一线作战,兵种本身的局限使得他在近距离和敌人接触时是很吃亏的。另外也不要忘记了在狙击敌人的同时还有一个更加重要的任务,你需要利用携带的望远镜为我方火炮部队指引打击方位。具体的操作程序是:按数字[5]键使用望远镜,发现目标后用鼠标左键呼叫炮火支援。联机游戏时,当侦察兵利用望远镜锁定目标之后,目标将显示在地图上,让相关炮兵了解打击地点。

兵种装备:小刀、手枪、狙击步枪、手榴弹、望远镜



2、突击兵(ASSAULT)

突击兵在战斗中起着冲锋陷阵的作用,他们往往战斗在一线。配备有适合近距离作战的突击步枪,而且射程也较远,实际战斗中还可以利用鼠标上的滚轮拉近视野。这种突击步枪的后座力同样惊人(该游戏在武器方面非常写



实),纵然你在CS中练就了一身奔跑中击毙敌人的本领,在这里也最好不要逞能,老老实实地采取匍匐或是下蹲的姿势是有效打击敌人的最佳方式。建议实战中几个突击兵一起前进,可以互相照应。

兵种装备:小刀、手枪、突击步枪、手榴弹

3、反坦克兵(ANTI-TANK)

反坦克兵就是肩扛火箭炮的那一类人,他们是各种战车的天敌,尤其对坦克而言。因为弹药的限制,而且发射准确度的要求较高,建议玩

家在发射时采取匍匐或是下蹲的姿势。这个兵种最容易遭到对方的狙击，请务必小心。还有要注意的是，在攻击战车时，不要离目标太近，以免对方恼羞成怒一头冲过来将你活活撞死。配合己方的装甲部队前进是上上之策。攻击战车时宜选取最脆弱的后部和侧部重点打击。

兵种装备：小刀、手枪、火箭炮、手榴弹

4、医务兵（MEDIC）

医务兵是战场上的救护神，在联网游戏时作用特别大（联网时当战友呼叫医务兵时，在地图中会出现醒目的红十字符号！但好像玩家一般都不喜欢扮演这个角色，这里呼吁各位要有一点奉献精神）。该兵种配备有医药包，可以替战友或者自己回复生命值，但没有 RTCW 那样的起死回生之超能力。提醒各位，医务兵并非手无缚鸡之力，他的冲锋枪也可以对付一般的敌人。

兵种装备：小刀、手枪、冲锋枪、手榴弹、医药包

5、工兵（ENGINEER）

顾名思义，工兵可以放置和拆除地雷，还可以放置和引爆炸药包。随身的扳手可以修理损坏的交通工具，联网游戏时当战友呼叫工兵时，在地图上会出现扳手符号。工兵还可以偷窃对方的交通工具。

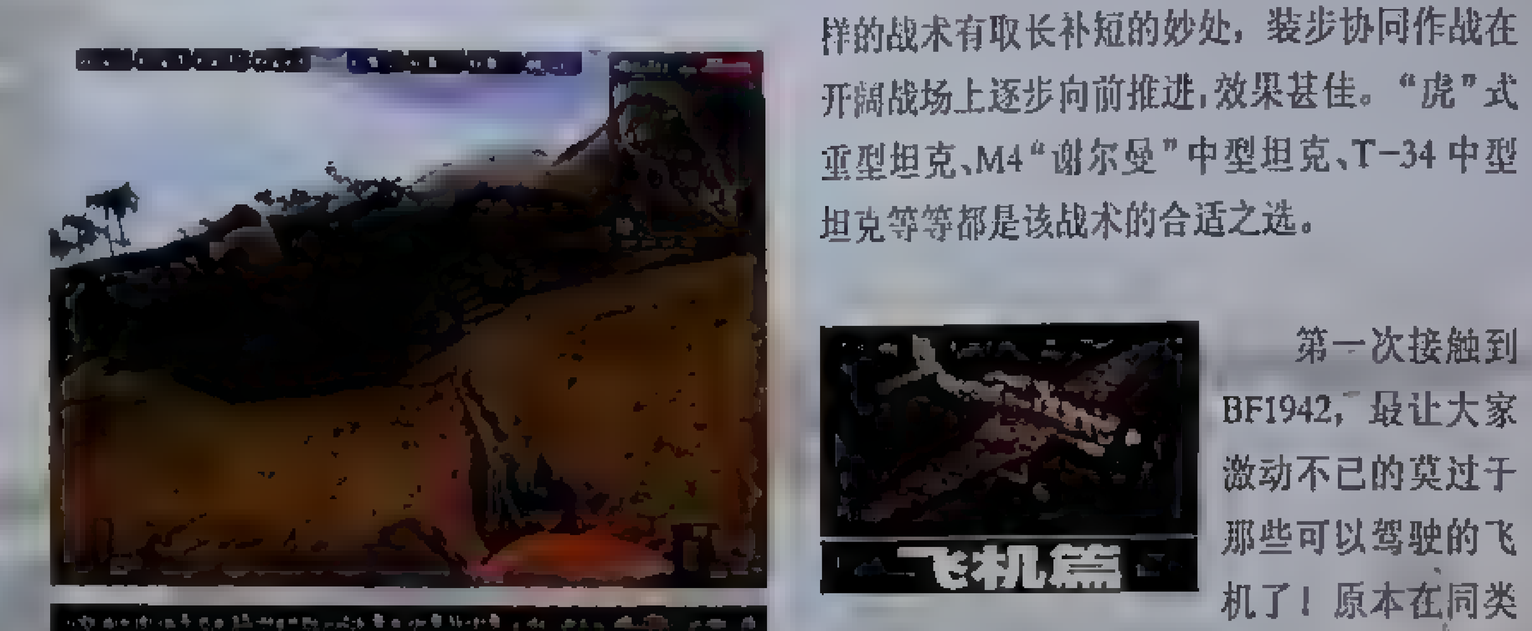
兵种装备：小刀、手枪、步枪、炸药包、地雷、扳手

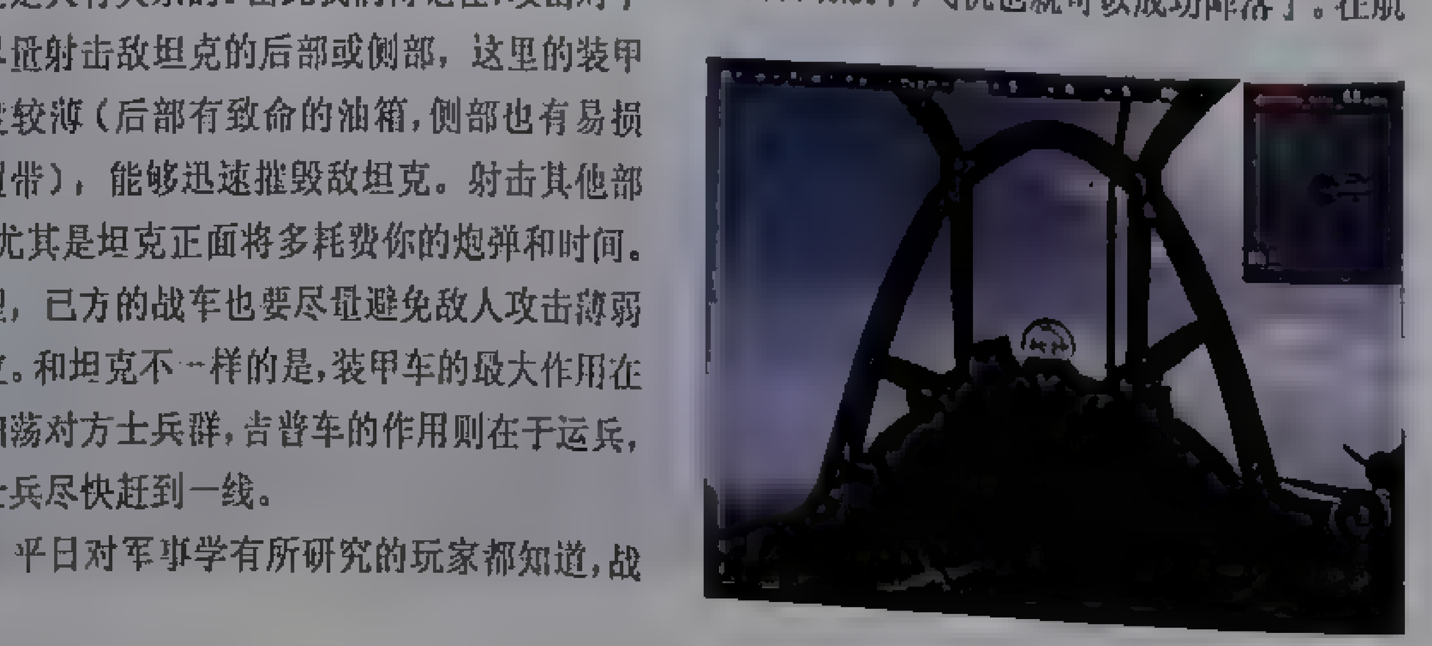
在联网游戏的某些时候，士兵还可以进入炮位，充当炮兵的角色。这时可以观察地图，当地图上显示有黄色区域时，按鼠标右键，调出侦察兵视野，然后开炮射击！这里可以通过方向键左右调节火炮的射击方向，方向键上下调节炮口的高低，并观察弹着点确认火炮的准确性！



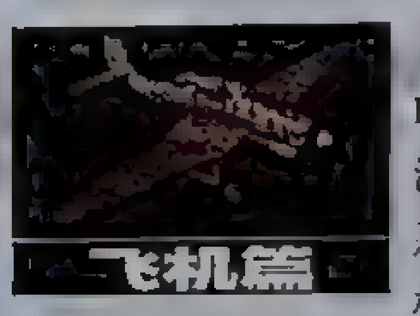


游戏中的战车包含坦克、装甲车、吉普车等等。初次驾驶坦克会有一定难度，因为一边要控制行驶方向，一边得控制炮台转向，让人有些晕头转脑，特别是选择了默认的坦克内部视角时。这里的诀窍是多用[C]和[F]键改变观察视角，避免迷失方向。驾驶坦克时尤其要注意观察后视角，坦克转身较慢，敌人从后面偷袭你的话，你将难以还击，而且坦克的后部装甲一般较薄弱，从后面打过来的炮弹往往是致命的。这里要着重指出的是，战车受损程度与炮弹打中的部位是大有关系的。由此我们得记住，攻击对手时尽量射击敌坦克的后部或侧部，这里的装甲厚度较薄（后部有致命的油箱，侧部也有易损的履带），能够迅速摧毁敌坦克。射击其他部位，尤其是坦克正面将多耗费你的炮弹和时间。同理，己方的战车也要尽量避免敌人攻击薄弱部位。和坦克不一样的是，装甲车的最大作用在于扫荡对方士兵群，吉普车的作用则在于运兵，让士兵尽快赶到一线。





平日对军事学有所研究的玩家都知道，战车运用时有一个称为“装步协同作战”的指导思想。所谓“装步协同作战”即让装甲部队与陆军步兵一同前进，目的让两者之间互相照应，装甲部队对付敌人的炮塔、战车等大家伙，陆军步兵则保护战车免受敌反坦克兵的打击。游戏中，你可以为一部坦克配置两名突击兵和两名反坦克兵，甚至可以配置一名侦察兵，在遇到坦克难以打击的目标时，可以呼唤空中支援或火炮支援。如果战场上存在雷区，也可以配置工兵。这样的战术有取长补短的妙处，装步协同作战在开阔战场上逐步向前推进，效果甚佳。“虎”式重型坦克、M4“谢尔曼”中型坦克、T-34 中型坦克等等都是该战术的合适之选。



第一次接触到 BF1942，最让大家激动不已的莫过于那些可以驾驶的飞机了！原本在同类型游戏中只可远观、不可亵玩的庞然大物，这次真的可以在我的控制之下遨游蓝天了。就在各位兴冲冲地登机发动时，才发现这玩意儿可真不好使啊。在壮烈了 N 次以后，绝望的你也许就要选择放弃了，可事实上飞机却是对付敌机械化部队最有效的武器了。以下本教官就从起飞这基本的技巧说起，给各位上一堂飞行课。

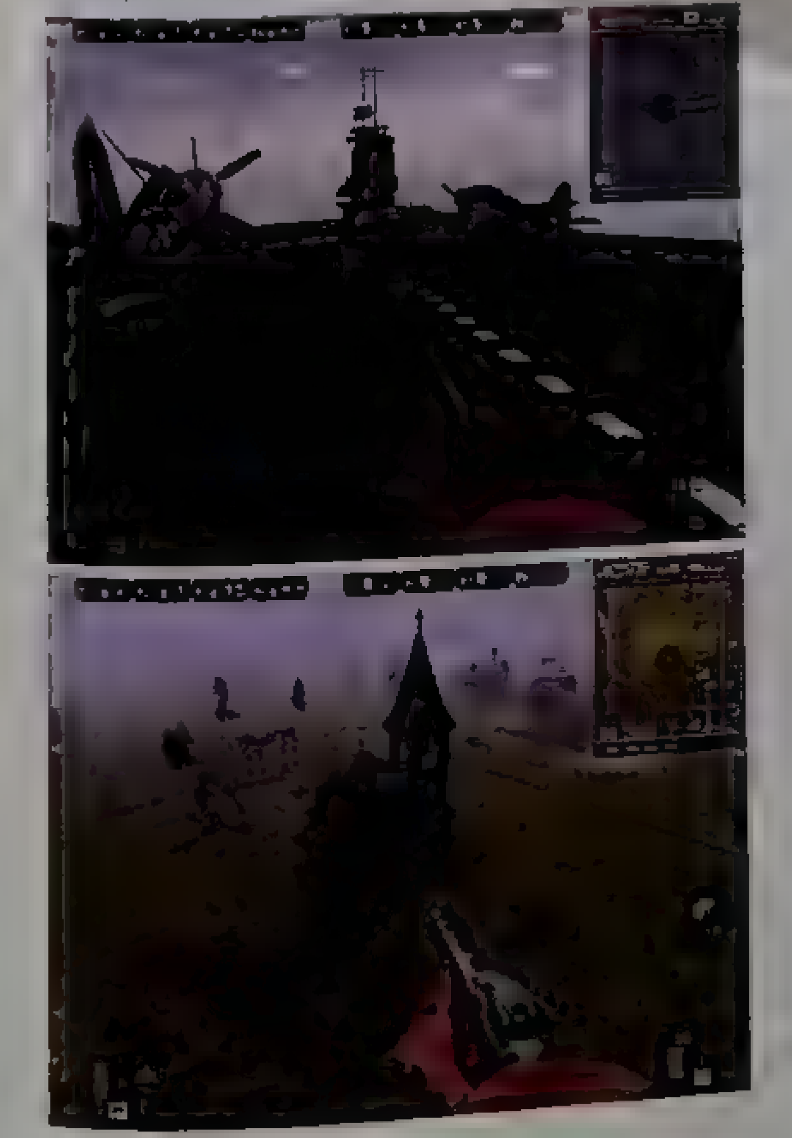
首先按[E]登机后，选择驾驶机位，然后按[W]键发动飞机，加速，按着[W]不放，直到飞机在跑道上滑行足够距离后按方向键 [下]拉起机头就顺利起飞了。在空中要用到以下几个键位：[A]键是向左平移，[D]键是向右平移，方向键[左]是向左翻滚，[右]是像右翻滚。建议大家在这时选择机尾的视角（按[C]键），这样容易掌握飞机的平衡，而这也是飞行的关键。按[F9]键还可以进一步隐藏机舱，这样视野更开阔。成功起飞后，下面就得说说降落了。这比起飞难度要大，请各位多加练习，定能熟练掌握。首先找到理想的降落区域，降低飞行高度，让飞机慢慢贴近地面（角度不能太大），注意减速，保持机身平稳，到一定程度，起落架就会自动放下，飞机也就可以成功降落了。在航空母舰上降落由于跑道的局限，就更加难了。

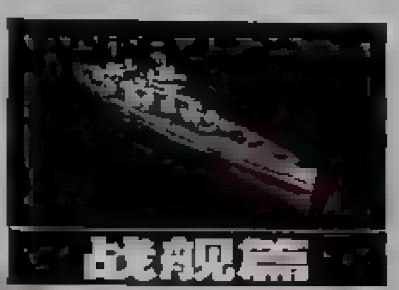
飞行时要注意不要过分接近敌人阵地，这样容易引起敌人的防空炮和机枪对飞机的攻击。也不要飞得太低，稍有不慎就可能机身擦地。一旦被敌人炮火击中，飞机失去控制后，可以选择按[E]跳机并按[9]打开降落伞。这里有个小窍门，就是打开降落伞的时机要选择好，过早打开后，在空中飘荡的你多半会成为敌人炮火下的牺牲品，此处游戏设计得和真实情况有一定区别，你可以选择在快落地时再打开降落伞，这样生还的机会将大为增加。

飞机上虽然装备有机关炮，但是最强力的攻击还是投弹。要想准确地将炸弹投掷在自己欲攻击的地方，得在投弹过程中把握好几个要点。首先当然要能够熟练地驾驶飞机，能够随心所欲地控制飞机俯冲或拉升；其次要清楚炸弹落下的抛物线过程，多次实践掌握好投弹的提前量。投弹时应该控制飞机在接近投弹目标的时候保持合适的高度（以尽量接近地面，但又不会轻易被地面防空炮火攻击的高度为最佳，这个高度不是一定的，得视当时地面情况而定。），根据地图画面掌握好提前量，飞机此时应匀速飞行，投弹，马上拉起机头，加速离开该区域。如果此时有地面炮火攻击，可以控制飞机做急速大弧度拐弯躲避炮火。

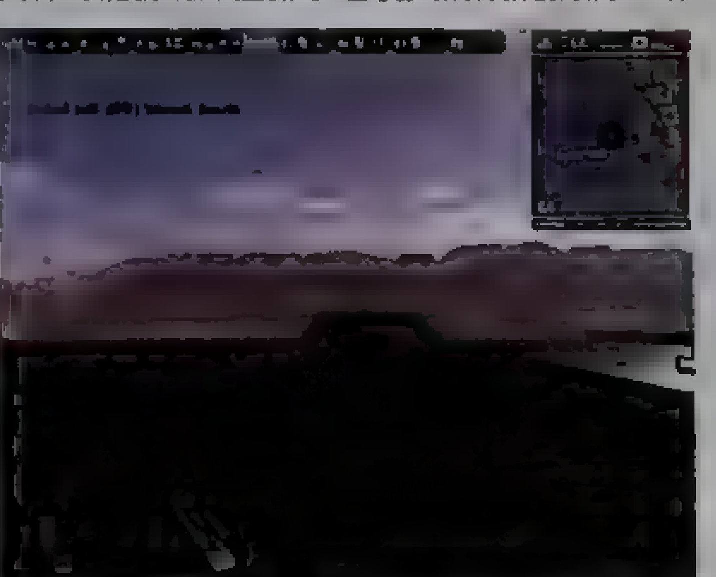
飞机对于战车的攻击效果是最好的，尤其是那些远离基地，又没有装备防空火力的战车，你可以毫无顾忌地低空投弹轰炸它们。要对敌方基地进行大规模破坏的话，可以考虑使用 B-17 空中堡垒这样的空中巨无霸进行地毯式轰炸，就象当年的海湾战争那样，但是得注意这个巨无霸的控制比较难，飞行速度也很慢。

根据游戏的设计思路，笔者在游戏中发现了一些关于飞机的使用窍门。飞机的弹药补充可以通过低空掠过弹药补给点得到补给（成功的话屏幕一角会出现弹药库图标）。另外，你驾驶的飞机如果可乘坐多人就一定要记得搭载战友，让他们空降在一线，特别是那种地图大的场景，这样可以加快整个进攻的步骤，从而使己方获胜的机会增大。搭载战友也可以象补充弹药那样，尝试超低飞行，接近地面上的战友，对方配合默契的话，可以在飞机接近的瞬间按[E]键跳入飞机，游戏终究还是游戏嘛，呵呵。

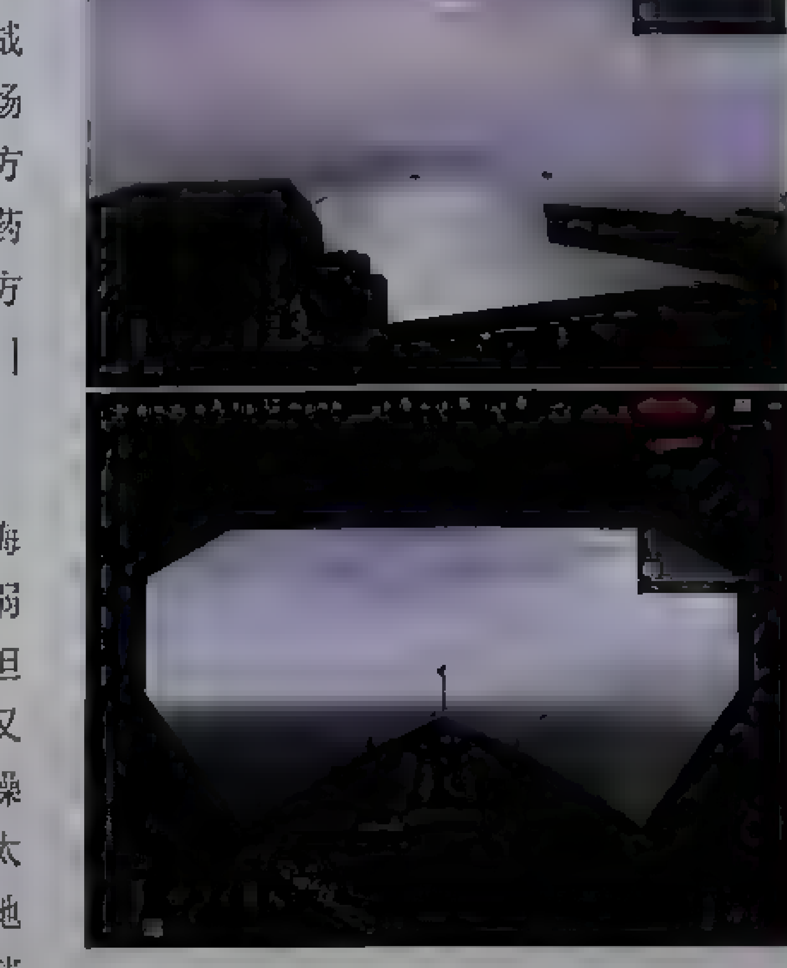




游戏里的陆海空三栖作战，最弱的就是海军了，但是有些时候海军又是必不可少的。操纵战舰时，首先要注意不要把船开的离岸边太近，这样简直是白白送死，游戏中几张岛屿的地图都可能会让那些排水量较大的战舰搁浅。请留心观察一下地图，那上面在岛屿周围有一圈颜色较浅的海域，这就是战舰不能去的浅水区。特别是航空母舰，千万不要轻易尝试去驾驶它，这种移动的“金属岛屿”还是让它停泊在原地较好，一般来说，航空母舰在游戏中的作用就是提供飞机起降的海上平台。靠近岸边，你会发现这个庞然大物是很脆弱的，岸上的大炮能够轻易地击溃它。



海军舰艇中另外一个让人手痒的是潜艇（在中途岛和瓜达康纳尔战役的联网模式中可以操控潜艇），但是请一定注意，稍有军事常识的玩家都知道，潜艇就像是陆军中的狙击手，它适合于远距离偷袭对手，而不能像突击兵那样与敌“近身肉搏”。驱逐舰是潜艇的天敌，如果两者狭路相逢，既便你掉头就跑，也将难逃厄运，因为驱逐舰的航速大大快于潜艇，追上你是轻而易举的事情。同样值得指出的是，潜艇一定要远离岸边，以防搁浅。基于以上基本原则，我们操控潜艇，应该始终远离敌方舰队，隐匿于敌方舰队侧面，远处攻击其侧面，比起正面攻击而言，破坏性更大，即便敌人发现后，要追赶你，也有一个调整方向的时间差。发射鱼雷攻击移动中的敌舰，还要估计一个恰当的提前量，鱼雷的水中发射速度不是很快。经网友测试，潜艇击沉航空母舰需要 7 发鱼雷，击沉战列舰 13-15 发鱼雷，击沉驱逐舰需要 7 发鱼雷，击沉潜艇需要 2-3 发鱼雷，这个数值仅供参考，因为实战中这和击中敌舰的部位也有很大的关系。



BF1942 中，潜艇是战列舰的天敌，而驱逐舰是潜艇的天敌，战列舰恰恰是驱逐舰的杀手。这样的循环设置，玩家在战斗中要了解清楚。另外，在游戏中，利用舰载炮塔攻击岸上的敌军时，请一定要选择指挥观察模式，避免伤及我方士兵。

BF1942 是一个战术复杂且平衡性不错的游戏。在单机任务中，以占领尽可能多的重生点为关键。而在趣味性超群的联网模式中，更多的需要讲究团队协作精神。只要大家细心地去把玩这个游戏，其中定有更多精妙的战术和绝佳的配合呈现于我们的眼前。■



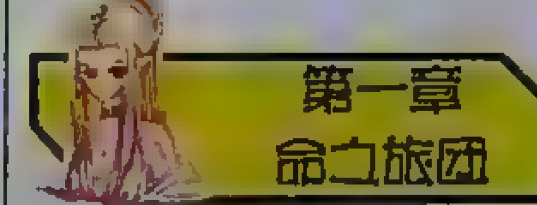


風色幻想II ~aLIVE~

文/水盼兰晴

光辉女神遗弃了贪婪好战的人类，一心经营着世外桃源——神上界，但她手下的精灵王不忍坐视尘世疾苦，背叛女神，离开神上界，率领百万精灵入世救人。萨利昂王国联合精灵的力量，在大陆发动全面侵略，战争并未消弭，反而愈演愈烈。精灵王幡然醒悟，不再使用精灵的力量荼毒生灵，在忍受了七天千刃之刑后，无数的精灵与他的身体融为一体，成为威力强大的精灵巨兽，带着怨恨于一瞬间将整个萨利昂王国毁灭。

多年后，大陆在辉煌王席恩的统治下稍为平定，各路诸侯相安无事，只有一股炎狼反叛军以改革政体为旗号与朝廷作对。在北方的圣灵导师温蒂妮的指引下，一支被称为“命之旅团”的小组在大陆南北活跃着，它济世救人，受到国人的尊敬和爱戴。某一天，他们返回到圣灵城去见导师，根据时逆之眼的预言，曾经毁灭萨利昂的那只精灵巨兽再度出现，即将攻袭水上都市水蓝。为了拯救那里的居民，命之旅团前往水蓝救援。



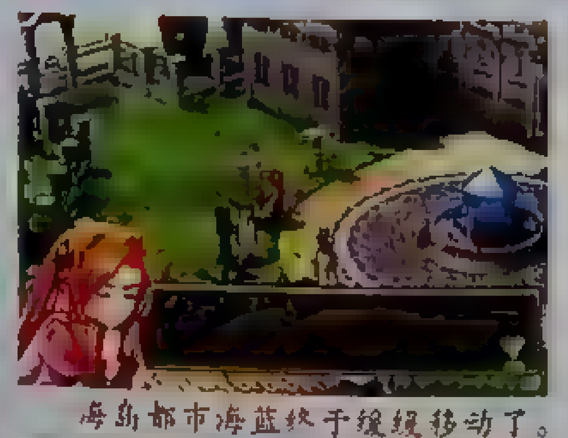
第一章 命之旅团

水蓝是一座可以移动的都市，以荧石矿为动力来源。与城主对话后，将动力塔炉点燃，庞大的海上都市缓缓移动。就在大家兴高彩烈时，但丁城的炎狼反叛军对水蓝发动了突袭，神煌弹从天而降，大批的反叛军侵入城市。

接下来是游戏的第一战，队里有艾雷斯老师可立于不败之地，他的特技对初期敌人能一击必杀，每战的经验值是对所有队员平均分配的，所以不必顾及较弱队员的练功，利用高手的强大杀招速战速决才会降低队员的死伤机会。注意敌人都有属性差别的，比如火球怪属于火系攻击，这样焰的攻击力会大打折扣，可利用艾雷斯的水系攻击或莉芙的破魔弹来打，无魂之铠防御较强，可用莉芙的彻甲弹来攻击，而焰的招式对付一般士兵很有效果。

战斗结束，水蓝失去动力，停止移动，莉芙等人前往动力塔方向调察。来到控制区外围，看到一位少年的身影，循着他的背影追到码头，见那白发少年（亚修）正与少女卡琳对话，莉芙怒冲冲地上前索要少年手中的荧矿石，在她拔枪的一瞬，亚修的刃击枪也开始了反击。

第一战莉芙利用特技封印袭击一招就能将他打败，不想亚修念起了召唤咒语化身为巨大幻兽，轻松将莉芙打倒在地。在交谈中，莉芙将精灵巨兽即将来袭的消息告诉他们。不久，巨兽果然出现，莉芙强打精神上前应战。危急时刻，一名神秘的天使降临在她的面前，使之幻化为一只幻兽与精灵巨兽对决，它的风舞流击刃具有超强的破甲能力，五六回合即可将巨兽打败了。


海岛都市海蓝终于缓缓移动了。

反叛军顺利地占领了水蓝，领主馆内卡琳正向手下发布着命令。


作为一名狂热的盗贼，卡琳对开启各类锁头有着超乎常人的热爱。


在沙漠中遇到一位行脚商人，卡琳为了得到风力船而大费口舌。


两个女人一台戏，卡琳和莉芙又吵起来了。

命之旅团击退了精灵巨兽，保护了水蓝的居民，而炎狼反叛军也按预定目标夺取了水蓝。有豺狼之称的反叛军军师西尔迪赶到，召见亚修和卡琳，下达进一步指令。亚修在城中闲逛，听到士兵的通报后连忙经由水蓝大桥赶到领主馆，得知炎狼军首领沙迪克被捕，据护卫裘卡的猜测，沙迪克并非是真正的被俘，而是为救铁甲面公爵而使出的计谋。下个任务就是去沙漠找肯恩接头，由他协助潜入罪人之塔救出首领和公爵。



第二章 沙虫风暴

第二天，亚修和卡琳去港口见军师，得到开启风之道的暗语，接着乘快艇来到南方海岛。在南神柱中，会随机遇敌，卡琳主要用来对付机甲类的敌人，无论抢夺还是普通攻击都有不错的杀伤力，而亚修对机甲类较弱，可主攻生物类的敌人。

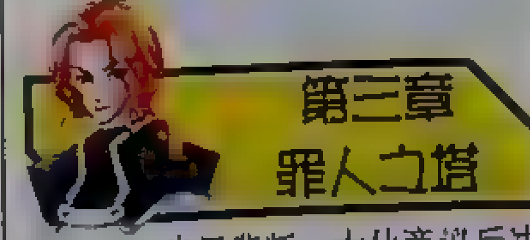
冲过六层的阶梯来到顶楼平台，要开启风之道时发生一阵晃动，一只守护神出现了。战斗中可利用抢夺特技得到不错的魂体（如帝王之魂体），在炼金商店中将少数的武器和防具装备这些魂体会得到附加效果。当POWER值达到两格后可使用潜力技，用卡琳的四重影分身和亚修的幻兽华尔裘皆来打，即可轻松获胜，此战的经验足够队员升两三级的。

南神柱一阵晃动后，周遭景象发生变化，原来已被传送到了西神柱所在的沙漠区域。由塔顶冲到一层遇到一名行脚商人，用道具可向她换到一艘风力船。在沙漠行驶中撞到了一座沙丘上，两人失去了知觉。醒后身处于亚伯村中，听村人介绍说他们中了沙虫之毒。于是两人决定替村里解决沙虫事件。

先去接任务，村子的街道上找到一位道具商人，他右边的屋子是村长家。向村长说消灭沙虫的想法，然后由村西的出口进入沙虫洞窟，沿着迂回的迷宫往深处走去，在尽头发现沙虫不在这里，正在说话时，沙虫突然回巢了，此战必败，不必浪费药剂补血，尽量使用防御将POWER值储满，同时派卡琳上前去偷抢东西，可以得到不错的魂体和装备（如吸血之魂体、幸运之魂体、翡绿之魂体、强化刃等）。第二战，旅团的莉芙出现，加入战斗，这一战要利用幻兽变身和四重影分身，取胜后队员集体大升级。

回到村找村长拿到报酬，莉芙在屋外找到沉思中的亚修，看他忧虑重重的样子，莉芙试图温暖那颗冷酷的心。两人回到屋里，莉芙接受了亚修的建议，旅团暂时加入反叛军的行列，一起赶往罪人之塔去营救沙迪克首领。

从村长家的场景往东出村来到沙漠，还记得村人的谈话吗？想走出沙漠迷宫的话要密切观察风向才行，沿着风吹的方向走就能到拉克斯镇了。卡琳去酒馆找肯恩接头，莉芙和亚修则在镇子里逛，来到商店，莉芙对仙人掌玩偶大感兴趣。两人谈话间提到了亚修的魔装枪，亚修对自己的过去费解而痛苦，莉芙对此温柔地劝慰了一番，说那把刃击枪苍雨是姐姐生前所配带的，不知为何会在他的手里，想必其中定有一段因缘。

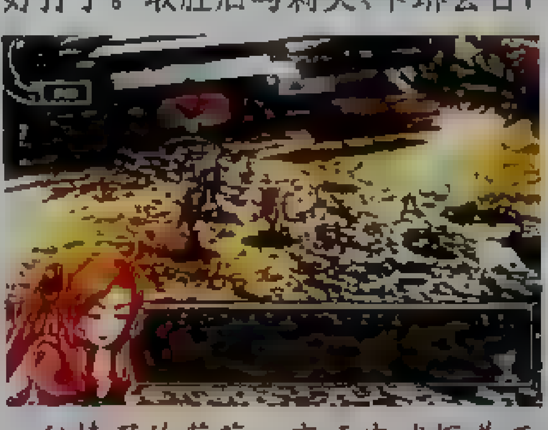


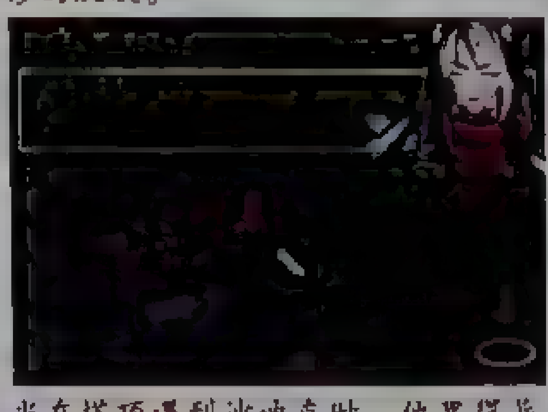
第三章 罪人之塔

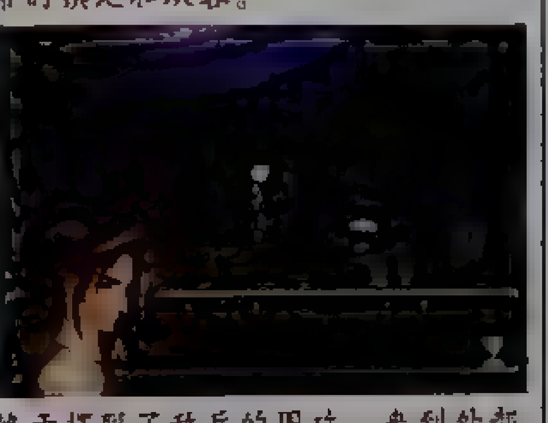
由于肯恩背叛，大伙商议后决定反其道而行之，由镇后的石窟到达罪人之塔外围。往东南出镇找到那座洞窟，在黑暗中莉芙又怀念起姐姐来，请亚修原谅自己对他的猜忌。洞中一片漆黑，即使卡琳的夜视能力也无法辨别方向。正无措时，忽然明亮起来，原来是莉芙的能力使洞内残余的荧矿石发出光来。沿着通道往右边行进，遇到岔路走左边，在第二个岔路口走右边即可来到罪人之塔外。

果如所料，罪人之塔并无太多的守卫，想必由于肯恩的告密，守卫主力都被分派到沙漠出口了。在第四层会有连续四场战斗，第一战用彻甲弹打重铠兵，震撼弹可将一般的士兵震昏，再派队员轮番击杀。战斗胜利后亚修和焰留下殿后，莉芙和卡琳则继续上楼。第二战是亚修和焰对战两名士兵，先使它们睡眠，然后再用焰的秘孔击钝袭杀。第三战亲卫队防御较差，用普通的特技即可应付。第四战是重铠兵，同样用震撼弹慑住他，用两人的潜力杀招击毙。四战之后，控制权转移到莉芙和卡琳身上，两人一直冲到顶层，找到安然无恙的沙迪克，原来裘卡早到一步救出了他，并计划将罪人之塔用炸弹摧毁。

亚修和焰杀出重围，在平台上遇到罪人之塔守护者奥塔，此战开始亚修的POWER值很低，不能变身使用幻兽，但可以用焰的潜力技凤翼天升舞来攻击幻兽命运。几回合后，亚修有了变身幻兽能力就很好打了。取胜后与莉芙、卡琳会合，在与奥塔的第二战中可用“交换”指令派沙迪克上场，他防御很高，特技对付任何属性的敌人都很管用，一击就能杀到1000余HP，其他队员尽管给他补MP即可。终于打败了奥塔，她说了几句难以猜解的话就离开了，临走时还出手暗算，莉芙顿感旋晕倒在了地上。


一往情深的莉芙，言语中试探着亚修的反映。


当在塔顶遇到沙迪克时，他显得异常的镇定和从容。


终于摆脱了敌兵的围攻，来到外部平台上，一向寡言的焰大发感慨

在拉克斯镇将养几天，莉芙的病仍然不见好转，亚修决定去给莉芙买一件小礼物。不知为何，在他的心中始终对这个小姑娘有一种亲切和关爱之情。找到有商人的那条街道，进入商店买到一只仙人掌玩偶。场景转换，豺狼军师西尔迪来到了镇上，察看莉芙病情后，说是中了罕见的雾毒。焰提议回圣灵城找导师温蒂妮帮忙。亚修回到住处见到莉芙，莉芙得到心仪已久的礼物很高兴，这位表面冷冷的男生还真是体贴呢。

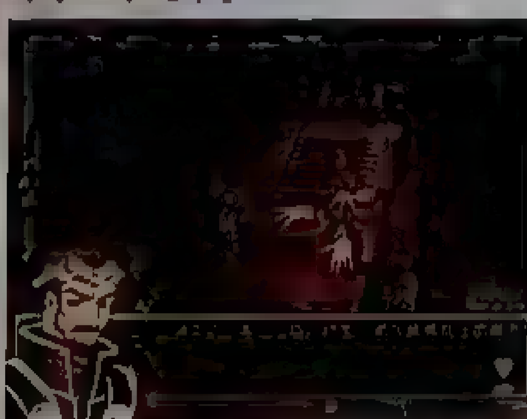


第四章 失落记忆

要到达北方的圣灵城，须穿越镇北的古老森林，炎狼游击队担任起护送的职责。由拉克斯镇的西边出镇来到安地斯山脉，这里的山路是一庞大的迷宫，在开始处一路往上走，切换几屏后往下走两屏，在左边找到一条树干形成的路，一直往左边行进可找到出路。路上会遇到厉害的巨龙，用彻甲弹等特技来打。到达杰欧镇后稍事休息，找商人补充一下道具和装备继续出发。迷雾森林又是一片迷宫，由开始的一屏进入森林，按照左、下、右、右、左、右、下、左的顺序可离开。

倒悬者之塔是一座诡异的建筑，当来到这里时，身后的森林出口居然不见了，看来刀山火海也只有闯一下了。塔中的怪物属性是颠倒的，注意用相应克制的招式来打，如重铠兵可用破魔弹来打。由牢房往左边走过去到一条曲廊，出去即是塔心的空中，由交错曲折的天桥走到左边塔壁上进入大门，到走廊找到一个存盘点，继续往前来到塔顶，听到一阵怪笑，原来是伦王国的魔导师稚牙，一只弯如龙虾的怪物。稚牙之战没什么难度，亚修的震撼弹和睡眠弹都对他起作用，将他催眠后派队员轮番轰炸，几乎没有还手

身中寄毒的莉芙，在昏睡了几天后终于醒了过来。

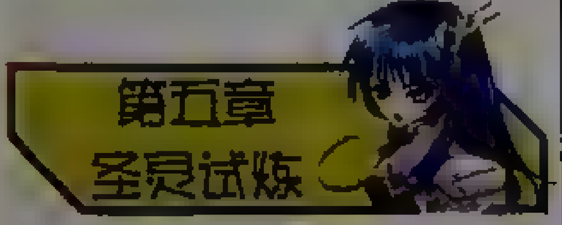

在伊甸王宫内，辉煌王在询问着沙迪克的情况，言语中透露出关切之意。

机会的他就倒下了，气极败坏的穆牙正要发动终极杀招——死灵召唤，却被莉芙的时逆之眼给吓跑了。

企鹅之村是莉芙小时生活过的地方，企鹅们都对她非常亲近。村里港口的船只可直达圣灵城，先在这里补充一下装备。亚修来到这里竟感觉有一丝似曾相识的熟悉和眷恋。乘企鹅飞船在冰原疾驰，在半路上遇到精灵巨兽攻击，将之打败后亚修的心中忽然闪出了翡翠的名字，失神中一脚踏空飞身往冰原坠落，莉芙见状也奋不顾身地跳了下去。

转眼来到精神风暴世界，这里其实是亚修内心深处的精神世界，沿迷宫中的路径往上走，亚修渐渐地感觉到自己的存在和身份，进入空中顶端的小阁楼，沿着曲径往下走会找到翡翠的影像，接着与西方幻兽弥赛亚作战。它是以速度见长，攻防都很差，用满级的闪光弹打就可以了。取胜后将弥赛亚收降，以后战斗中可用潜力技来召唤。

亚修想起与翡翠相处的记忆片断，当从记忆深处出来时身处一段悬崖之上，身边站着昔日的伙伴杰诺。他和亚修、翡翠当初是同一旅团的战友，在经历了圣灵城保卫战之后就失散了。



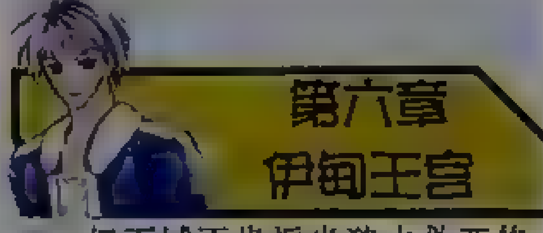
第五章 圣灵试炼

莉芙醒来后找到亚修，朝前进入洞窟往东北方向行进，穿过冰桥和石路，到达圣灵都市。在温蒂妮导师的诊治下，莉芙病情日见好转。亚修接受导师召见，原来温蒂妮早已知他是精灵王伊札之子。这时焰突然冲过来要与亚修决战，焰的还招速度很快，建议用睡眠弹将他僵住。取胜后亚修仍被促住，温蒂妮安排圣灵城将他送往王都，以保全圣灵城和欧杰村中的数十万居民的性命。

莉芙痊愈后得知亚修等人不告而别，大失所望的她不由发了一通脾气。来到城中散心，往左边到都市中庭，在左边路口可遇到杰诺，按他的提示去大圣堂调查亚修离开的原因。在中庭大圣堂遇到艾雷斯老师，才知亚修并没回到炎狼总部但丁城，一切都是导师安排的。她跑去质问温蒂妮，得知亚修已被解往王都，为了平息大魔导师穆牙的愤怒。

莉芙决定自己去营救亚修，为此她想自己组建一个旅团赶往王都。于是，她向导师申请进行一场圣堂试炼。此次试炼的对手是老师艾雷斯，先在城中补充药剂，再到大圣堂找艾雷斯战斗，战斗中以痊愈之水不断地补血，再用特技封印轰击很容易获胜。然后去找温蒂妮，得到自组旅团的权力，组建起鹫之旅团。第一个加入团队的是杰诺，到城东路口找到他商议一下，决定到但丁城去找帮手。先来到铁道镇采买一些装备并将技能点数分配好，有好的魂体也给武器加上，因为后面有几场大仗要打。

乘火车来到但丁城，王国军正好打到这里，进城后与王国军交手，利用杰诺的爆甲击对付小兵很有效。进城上二层，沿城墙通道一直走过去，穿出城防区是住宅区，找到存盘点存档，再往前可看到沙迪克正与王国四大将军之一的雷神索罗战斗。沙迪克特技繁多，无论哪个属性的绝技打索罗都很有效，一招可打到1000多HP，并且他身上还有足够的草药，此战可轻松获胜。不久，精灵巨兽出现在但丁城上空，裘卡加入队伍，一起迎战精灵巨兽。此战较为难打，用莉芙的封印轰击、杰诺的天地一击来打，同时莉芙不断给队员补血，取胜后索罗停战退兵。



第六章 伊甸王宫

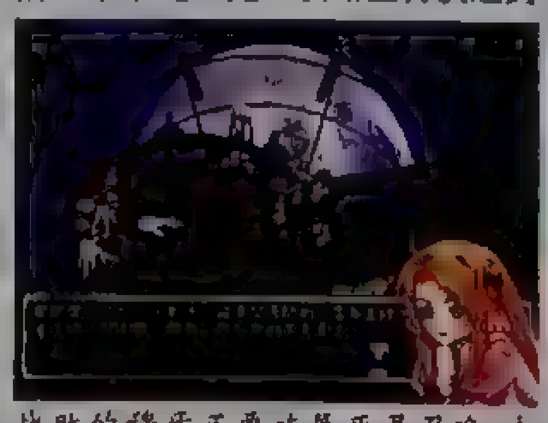
但丁城不肯派炎狼去救亚修，莉芙又失望又无奈，只好在城中旅馆住下。到旅馆找杰诺谈话，第二天，在旅馆外遇到传话的士兵，然后到大厅去见首领沙迪克，得知炎狼已决定出兵营救亚修和卡琳。

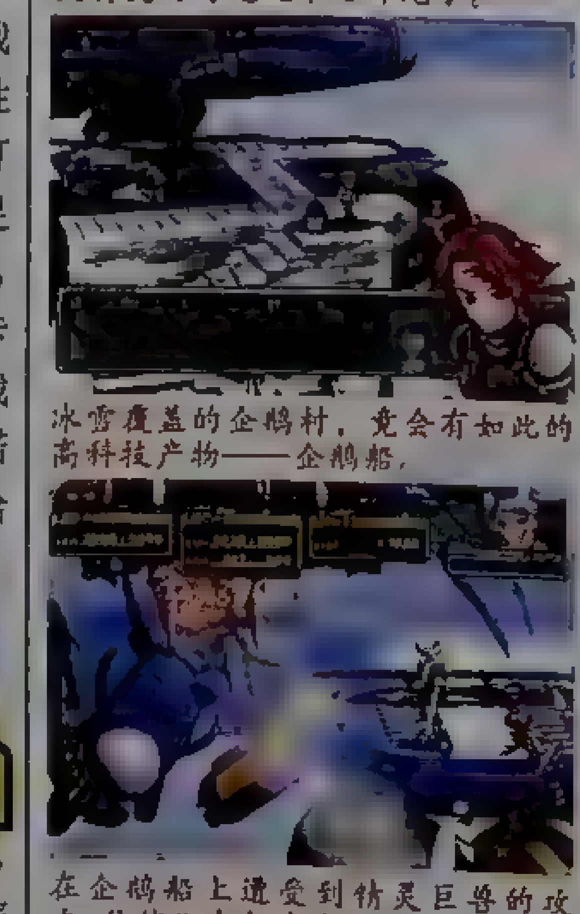
此时的亚修正在奥塔的安排下进行着一场场比武，最后一战是对四将军之一的剑魔罗刹，用震撼弹将之打昏，再用闪光弹等其它特技来打，得胜后得到召唤兽剑魔罗刹的能力，也知道了自己就是精灵王伊札的儿子。

夜半十一时左右，反叛军的神煌炮对王都展开轰击，救援行动开始。进王宫沿楼梯一路往下，过一个存盘点触发剧情，沙迪克殿后截击凡妮亚公主。沙迪克的招式特点是血轮回能力，将敌人被打掉的血补充到自己的身上，如蚀命剑和噬魂剑都是这样的杀招，非常适合单打独斗，而潜力技封命冥月剑也破坏力很强，在单挑中往往起到一击必杀的作用。

莉芙等人继续前行，沿楼梯一直到地下三层，找到牢房中的亚修。而上面的沙迪克遭遇美羽，美羽的特技非常厉害，但她的防御很差，务必在她出大招前将之打倒，取胜后带着凡妮亚公主撤离。

莉芙等人救出亚修后，按计划沿地下水道逃走，在路上再次遇到

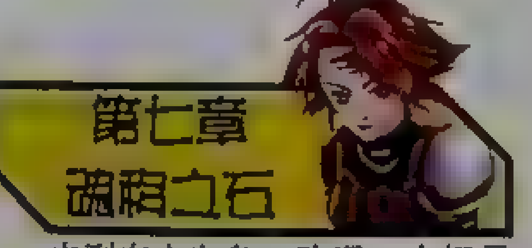

战败的穆牙正要施展死灵召唤，却被莉芙的时逆之眼给吓跑了。


冰雪覆盖的企鹅村，竟会有如此的高科技产物——企鹅船。

在企鹅船上遭受到精灵巨兽的攻击，伙伴们奋起应战。

魔偶师奥塔。在这里注意用莉芙的疗愈之光给队员们补血，因为奥塔的特技可攻击群体，瞬间打掉所有队员大半的血，搞不好会有阵亡。战斗中先用亚修的震撼弹轰昏她，或用睡眠弹来催眠，然后派其他队员轮番轰炸。取胜后奥塔借魔法遁走，大伙来到水道出口，发现蒸汽船被卡在礁石里了。后面的追兵已经杀到，于是莉芙冒着生命危险使出空间移动魔法，将大家安全地转送到停靠在月牙湾的水蓝城中。随后，沙迪克也使用了强大的血轮回之力，利用瞬移魔法回到水蓝，大伙启动水蓝逃离了月牙湾。

西尔迪的医术果然高明，没几天莉芙的伤势就大为好转。这一天正在广场与亚修说话，卡琳说军师召见。到领主馆见到军师，得知他在东南群岛上遇到一道难题，需要卡琳的开锁技能帮一忙。亚修经过一系列的事情，对反叛军的某些作法很不理解，认为炎狼的成员只是首领随意摆布的棋子，随时都可以牺牲掉。



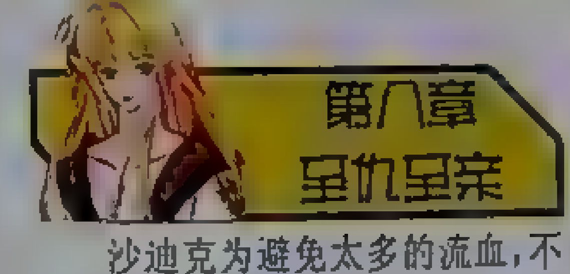
第七章 魂移之石

来到东南海岛，路遇一个怪异的魔法锁，这难不住以盗贼为职业的卡琳。解开怪锁后遇到了一个萨利昂守护机人，在这里不急于将它杀死，用卡琳的偷抢特技不断尝试，可得不错的装备（如龙鳞甲等）。过木桥穿过一片小树林，不远处就是传说中象征萨利昂最后文明的英灵殿，为了避免意外，沙迪克只带上裘卡和卡琳一起进入探察。

殿内是个甬道迷宫，由开始的存盘点往右下边路口走过去，换屏后再往右边的路走会触发剧情。沙迪克发觉始终在同样的地方行走，好象陷入陷阱中了。卡琳试图解除陷阱，遇到两只圣法轮的攻击。这一战并不难打，裘卡的影牢可使敌人几回合丧失行动能力，将之禁锢后卡琳能偷到不错的护具（如星袍、龙鳞甲、圣灵之袍等）。打倒圣法轮后继续往右上边走，在平台上找到存盘点。来到英灵殿的尽头遇到守护神像，战斗中同样利用影牢特技来僵住它，卡琳上前可抢到很多武器（如龙斧•破、神剑•心、牙剑•鬼切、神戒•创天等）。打败守护神像后，沙迪克经过一番思想交战，最终还是上前拿取了魂移之石。

在水蓝的河边，莉芙和亚修安详地垂钓聊天，莉芙热情地邀请亚修加入自己的旅团，两人一起去浪迹天涯。这时，突然有炽羽龙凌空袭来，这种极为凶猛的怪物一般出没于沙漠，很多猎手都以打倒这种怪物为荣。两人合力杀掉一只炽羽龙，只见空中仍有大群的龙飞临……当沙迪克一行人带着魂移之石返回水蓝，也遇到了炽羽龙攻袭，在领主馆遇到指挥若定的凡妮亚公主正在忙着抵御怪物入侵，一番努力终将来敌平定，没想到凡妮亚突然拔剑抵在了沙迪克的胸口……原来，两人之间曾有过一段不同寻常的故事。

打败炽羽龙后的一天，莉芙来到领主馆，正好遇到亚修在找卡琳谈话，亚修正式提出脱离炎狼反叛军，成为莉芙的旅团成员。

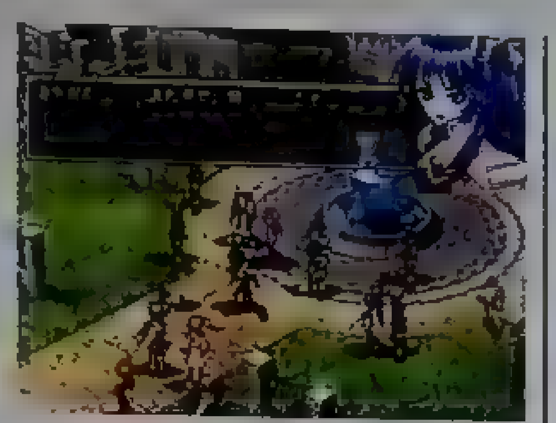


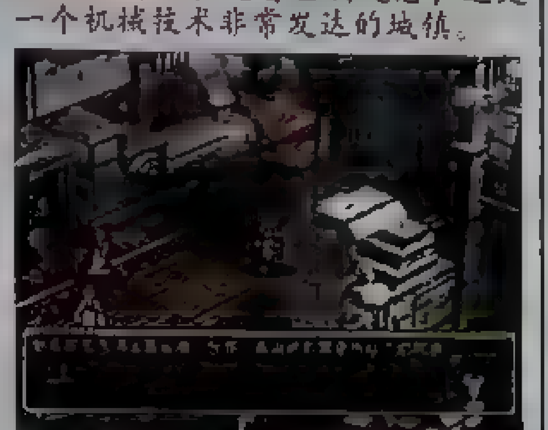
第八章 至仇至亲

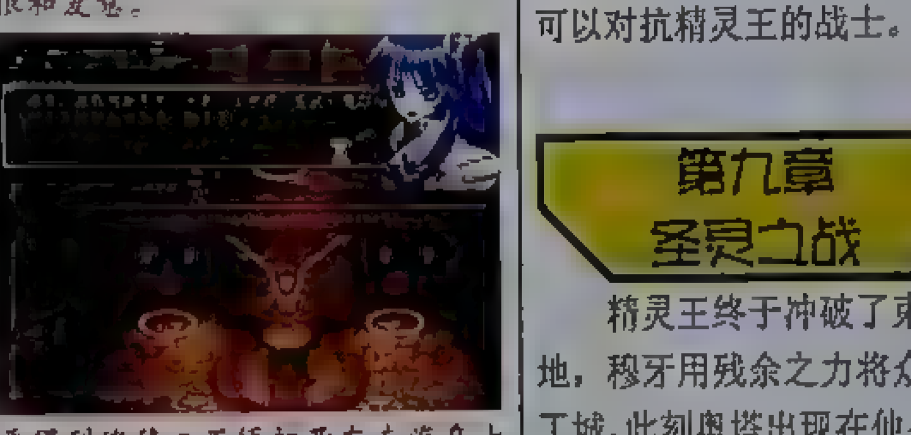
沙迪克为避免太多的流血，不肯使用神煌炮来攻击王都，决定孤身潜入王宫行刺辉煌王。为了制造声势并牵制王国军兵力，他决定去不夜之都找西尔法借兵。数天的行驶后，水蓝到达不夜之都的外海。沙迪克与西尔迪和铁甲面谈话后离开了领主馆，到码头找凡妮亚，托她将找到魂移之石的消息转告辉煌王席恩。进入不夜之都找西尔法谈话，说服他出兵吸引王国军兵力，以帮助自己完成暗杀计划。

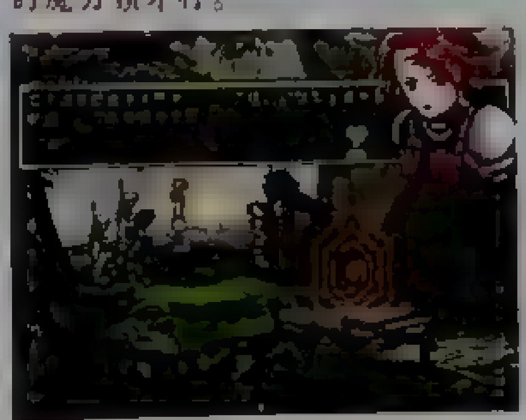
与此同时的不夜之都街道上，杰诺和美羽展开了一场武技切磋，杰诺由于实力悬殊而落败，美羽温言劝慰了一番，约定来日再斗。此时周遭突然出现精灵巨兽的身影，接下来的战斗由杰诺和美羽一起出场，杰诺属肉盾型战士，而美羽的潜力技则是震撼无比的超强杀招，一击可打掉敌人数万点HP。取胜后还有一场战斗，亚修等人加入队伍，HP少又来不及补的可由后备队员换下。打败了精灵巨兽，沙迪克称已将凡妮亚公主释放，美羽于是告辞离去。

温蒂妮用时逆之眼知道沙迪克获得魂移之石，派艾雷斯到水蓝找


铁道镇到处散发着金属气息，这是一个机械技术非常发达的城镇。


凡妮亚公主对沙迪克怀有深刻的仇恨和爱意。


要得到魂移之石须打开东南海岛上的魔力锁才行。


爱与恨就是如此的相克相生，凡妮亚公主痛苦地质问着沙迪克。

沙迪克谈话，希望将魂移之石交由圣灵城来保管，沙迪克慨然应允，不过要在对王国攻击之后。

终于到了突击的日子，一切准备就绪，首先将每位队员的技能点数调整好，并将魂体装备到所用的武器上，最后给队员配上最好的装备，如莉芙的圣灵弹和樱华，艾雷斯的神戒•创天和长月之袍等。到但丁城门乘飞艇到水蓝码头，往领主馆参加作战会议，决定由月牙湾潜入伊甸王宫。莉芙到码头找亚修聊天，两人的感情在这里有所进展，然后到码头登上飞艇开始行动。

由地下水道进入王宫，这里的路当初救亚修时曾走过，穿过地牢来到前殿遇到圣剑将军美羽，打败她后杰诺主动留下来，和她进行未竟的比武。来到王座大殿，沙迪克与席恩开打，其他队员到外面去打大魔导师穆牙。

第一战是队员们打穆牙，他的防御不是很高，用满级的特技轮番轰，辅以亚修的潜力技剑魔罗刹，一大招可打掉他10000多HP，爽快之极。第二战是沙迪克对席恩，只要沙迪克不被一招杀掉，他的招式如蚀命剑和蚀魂剑都能给自己补血，补不上时多吃加强药，慢慢消耗光席恩的HP。但是，当沙迪克的剑刺入席恩的身体时，竟会有一种熟悉的感觉，一瞬间他的精神进入到席恩的内心深处，经历了他的种种经历，才知道席恩原来是自己的亲生父亲，这一切都是他所布下的棋局，以自己和子女的牺牲让沙迪克继续萨利昂家族的血轮回之力，成为唯一可以对抗精灵王的战士。

第九章 圣灵之战

精灵王终于冲破了束缚降临大地，穆牙用残余之力将众人送回但丁城，此刻奥塔出现在他身后。远处的亚修感觉到这一切，连忙变身幻兽飞回伊甸救援。与奥塔再度交手，先用震撼弹或睡眠弹将她僵住，再用闪光或封魔弹来打，战后得到幻兽命运和记忆碎片，得知他和奥塔原来是同胞的姐弟。

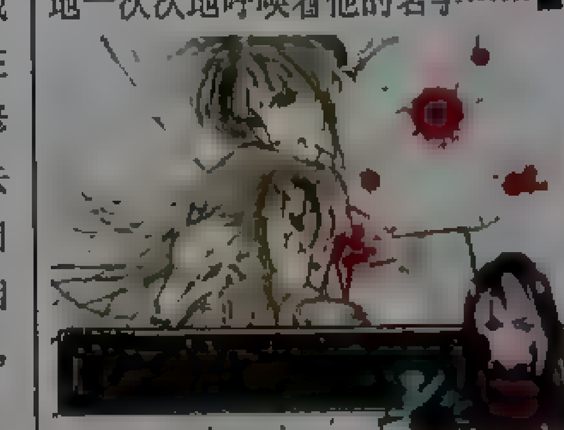
精灵王在神煌炮的轰击下负伤逃逸，亚修在战斗中昏迷不醒。为了唤醒亚修，军师授意大家前往湿婆之座寻找爱丽丝之境。在边宫中往右走，在下一岔口往下边走，在路上的守护神身上，卡琳能抢到不错的魂体和装备。最后到里面与镜魔战斗，拿到爱丽斯之境。回到水蓝领主馆听穆牙的解释，得知其实是亚修自己不愿醒来。莉芙决定进梦境去唤醒亚修。在梦境中，她找到深深自责的亚修，一番交谈使他解除了自闭的心理，最终和她一起走出梦境，回到现实。

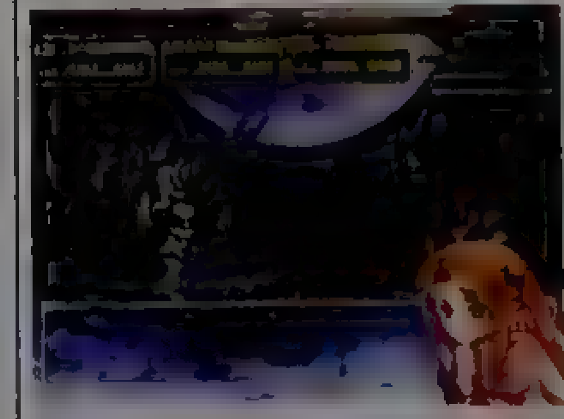
回到领主馆找穆牙，得知要打败精灵王，须成为光明幻兽使并拥有与精灵王同样的力量。于是亚修和莉芙一起赶到东神柱，由顶楼到神上界。这里是一片荒凉的景象，赶到光辉圣殿找到一滩血迹和插在地上的权杖，在这里亚修看到了一些记忆片断，了解了父母、姐姐和自己的过去。与雅玲斯对话，得知她就是光辉女神的化身，从地上拿起了女神的权杖成为光明幻兽使。

在水蓝领主馆，得知一切准备就绪，由码头的飞艇赶回但丁城，在城中准备一下装备和药剂，接下来就是最后的决战了。到城门与沙迪克会合，赶到圣灵城后沿着树干上行，一直走到岔路往左边的路走，打到存盘点后会遇到焰，亚修留下与之决斗，其他的人到顶部去打温蒂妮。第一战对导师建议用沙迪克的蚀命剑、美羽的刹那，每一招都会打掉上万点的HP。第二战对手是奥塔与伊札的融合体，要先打双手再打主体。建议使用美羽的刹那、沙迪克的凄惶流萤剑、杰诺的狂狼伏地斩打一只手，沙迪克会被精灵王的大招杀掉，用生命之水救活他再用蚀命剑补血，再放一轮绝招打掉另一只手，最后攻打主体。越往后打敌人会越弱，关键是前几回合是否能挺住它的强力大招。

打倒精灵王后，亚修与奥塔相认，但她仍不肯放手，最后战斗难以避免。第三战胜利后，亚修得知精灵王不死的原因，上前与精灵王相融合并释放出四大幻兽。接下来，队员们与这只精灵王完全体战斗。此战与之前的战斗相仿，在精灵王的大招之后，所有上场队员只剩下1点的HP，要用莉芙的无尽祝福来集体补血，而美羽的无痕来打精灵王极为有效。

战斗结束后和平降临人世，大地也在黎明中复苏了，精灵巨兽从此销声匿迹。莉芙仍然执著地不断寻找着失踪的亚修，她来到记忆之地一次次地呼唤着他的名字……■


沙迪克的剑刺入哥哥的胸膛，却受到前所未有的力量震撼

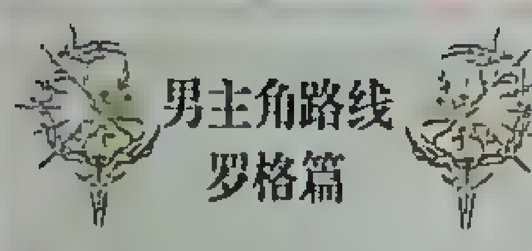

最后的决战开始了，亚修融入精灵王的身体，并释放出四大幻兽

阿瑪迪斯戰記 全攻略

THE LORD of BEAST

CHRONICLE OF AMADIS

文/紫铜 游の人



男主角路线 罗格篇

第1章 命运的转轮

宝箱物品:治疗剂,500G

隐藏物品:靠近敌人那边的桥上有生命之实

第1回合结束以后薇欧拉加入。第3、5回合敌人在下方增援,利用这场战斗熟悉操作系统和人物特性,算好敌人的路程等他们过来,用小恶魔的火球魔法攻击,然后罗格和牛头人将其逐个消灭。

注意:敌骑兵能进行远程攻击,而远程攻击是无法还击的。过关前记得用光魔力施展治疗魔法赚经验。

第2章 盗贼非德

宝箱物品:伤药

隐藏物品:人类队员访问上方的民居,依次得到伤药、琥珀法珠和魔力之实

薇欧拉进入试炼之森寻找魔兽,第2回合敌人会有增援,非德也会加入我方。药品有限,要节约使用。等待敌人的到来,利用小恶魔先行削弱之,其他人进行最后一击。

注意:后来的增援中会有敌骑兵,如先将骑兵打倒,敌人会逃走,失败条件增加“任何敌人逃离战场”,此时要利用非德的移动力来拦截敌人。

第3章 薇欧拉

宝箱物品:伤药、伤药、琥珀法珠

隐藏物品:敏捷之酒、魔力之酒、体力之酒、生命水晶

第一批敌人会主动攻击,牛头人和罗格是很好的肉盾,小恶魔跟随,慢慢向路口推进。数回合后敌本队增援,但薇欧拉也从左上方带领两只魔兽加入,此时应快速两边会合,利用小妖精和薇欧拉的治疗魔法回复我方受伤的队员,消灭掉敌本队前锋后,即可继续推进。

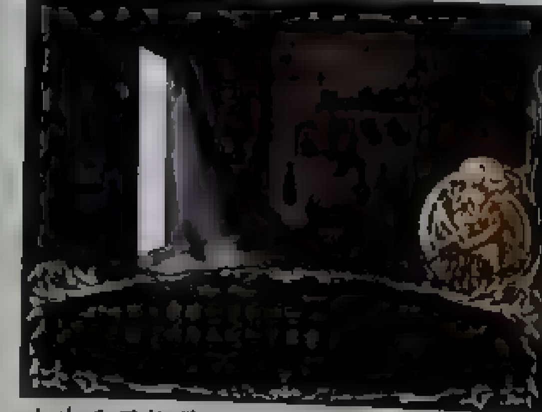
第4章 绯之将军夏夫特

宝箱物品:生命之实、体力之酒

隐藏物品:开始的位置右面酒筒下方有敏捷之酒,访问广场上方的民居依次得到辟毒项链、敏捷之酒

第一波敌步兵不会自动行动。用强壮的队员引敌骑兵和箭手出来,干掉后再一举冲上去消灭其他步兵。对付中央的敌人也是将部分敌人先引出,然后一次冲过去先把敌魔法师消灭,其他的就不成问题了。上方会有敌人的两支骑兵不断增援,不要恋战,20回合左右夏夫特会从上方带领一队龙骑士增援,这时胜利条件会变成“敌全灭”或“全员从右方逃离”,失败条件变成“我方任一人死亡”。蝎师和龙骑士的远程攻击很厉害,暂时难以对付,尽快从右面撤退吧。

注意:敌僧侣会用睡眠魔法,应先于攻击敌步兵消灭掉他们。



过关后罗格带薇欧拉去见村长,原来薇欧拉是村长的孙女,也拥有超魔兽使的血统



非德决定跟随罗格走

第5章 返乡

宝箱物品:无

敌人数量较多,但分批行动,只要不冲入敌人的攻击范围他们就不会主动攻击。但要避免一开始向上冲,否则会受到夹攻。开始应向右移动,攻敌右翼,敌帝国魔法师要优先消灭。夏夫特攻击力较高,尽量把他困在中间通道中攻击,近战队员不要主动进攻他。

第6章 决战康奎恩

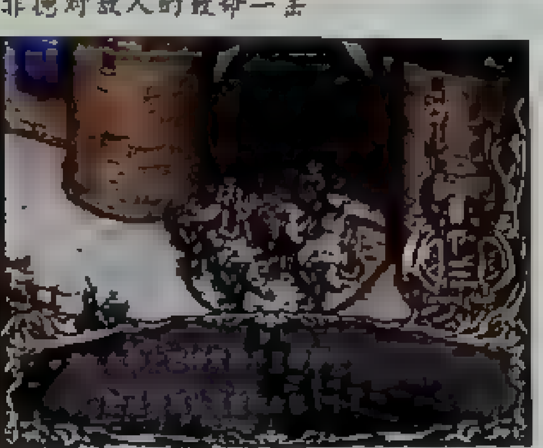
宝箱物品:沉思之水2、敏捷之酒



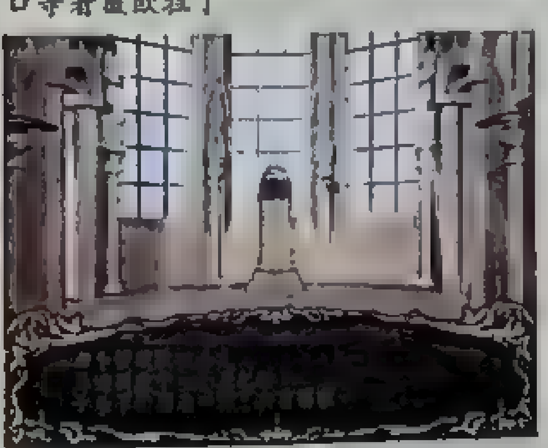
半人马的远程攻击是消磨敌人生命的好帮手



非德对敌人的致命一击



回到康奎恩,夏夫特已经摆好阵势在门口等着薇欧拉了



阿尔贝蒂娜约薇欧拉前往帝国密谈

隐藏物品:访问两边的民居分别可得魔力之酒、2000G、体力之酒、魔力之实和辟毒项链

本关有30回合限制,推进速度不能太慢,小心敌人魔兽的特殊技。到达广场时先消灭两边敌人再攻击夏夫特。

注意:石巨人的特殊技很厉害,应尽快将其打倒。

第7章 苍之团

宝箱物品:体力之酒、生命之实、3000G

隐藏物品:左面的民居有沉思之水

敌飞马和鹰狮攻击力较高,先向左下方移动,拿去民居物品,避免被敌人包围。

第8章 试炼

宝箱物品:生命之实、腕力之酒、天使项链、梦魔之翼、觉醒项链、沉思之水

第10回合阿尔贝蒂娜会发动全军进攻,她和魔兽天使、魔身女妖具有强大的攻击力,要尽量在她发动攻击前快速消灭她的魔兽和其他部队,留下她一个就没有作为了。如让她和其中一只魔兽攻击的话,恐怕就要折损一名以上队员了。

注意:天使的特技落雷和魔法雷电魔法能将大菱形范围的部队杀伤300多HP。阿尔贝蒂娜的特技能把500点HP以下的队员一击消灭。

第9章 帝国领

宝箱物品:体力之酒、生命之实、敏捷之酒、5000G

大部队前进,记住不要只顾进攻,让敌人拉散了我方队伍。风灵和恶魔要优先攻击。

注意:风灵和恶魔的魔法有大范围杀伤,不要走得太近,让敌人自己走过来,然后攻击。石巨人和蝎师的特殊攻击也不能轻视。

第10章 龙

宝箱物品:魔力之实、生命之实、敏捷之酒

第2回合幼龙会以NPC形式出场,虽然会吓走一些弱小的魔兽,但剩下的也很厉害,必须保护幼龙,让它安全移到地图左上角。可以用卡位的方式让它不要移动得太快,让我们先把前面的魔兽消除完毕再前进。

第11章 关所

宝箱物品:腕力之酒、魔力之实、体力之酒、生命之实、敏捷之酒

开头敌人不多,但5回合后,后方敌巡逻队出现,7回合后有敌援军。阿尔贝蒂娜开始应撤退,等我方部队前来接应,因前方敌人会主动出击,所以用天使和恶魔站在适当位置,等敌人过来后一起使用魔法就可以消灭一大堆。如此类推,进攻完前方再回到后方进攻,之后再回头杀敌,即可过关。如果在第二批援军出现前全灭敌人,也可直接过关。

第12章 玛德琳与非德

宝箱物品:腕力之酒、敏捷之酒、魔力之实、生命之实

隐藏物品:欧森巴哈左下方的熔炉有残酷腕轮,右边柱子的烛火上有火灵之魂

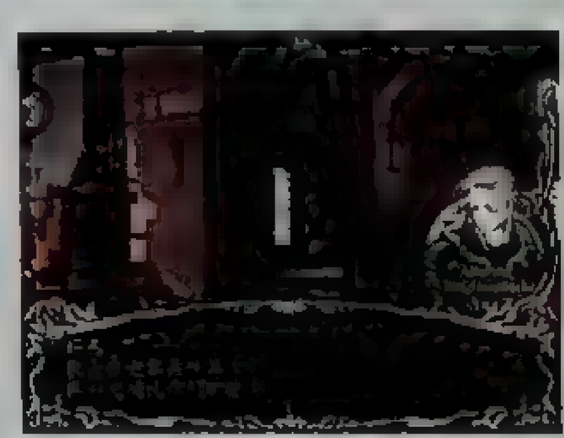
开始前最好给非德带好伤药,玛德琳一开始会加入我方,非德则会发挥盗贼的本领潜入元帅的附近。非德出现后,先解决掉所有弓兵,欧森巴哈才能自由行动,但仍是NPC状态。其他魔法部队站在左边辅助,利用阿尔贝蒂娜引敌人站在一堆,然后一次大范围消灭,其他飞行部队立即冲上去进攻,战斗部队向下走。第5回合右下角有第一批援军,8回合有第二批,这个时候用部队把敌人卡在楼梯入口两面夹攻即可。

第13章 逃亡

宝箱物品:生命之实、魔力之酒、蝎师之尾、沉思之水

隐藏物品:开始出现的位置用欧森巴哈走过去右下角的民居可得到皮鞋和3份伤药,左边民居有漆黑原石,向上走,左边的学院有沉思之水

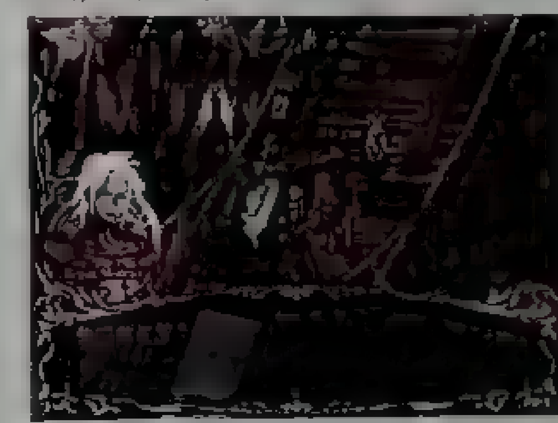
欧森巴哈开始会加入我方,只要阿尔贝蒂娜和欧森巴哈到达上方城门即可过关。上面两队守门的兵只有我方部队进入某个部队的攻击范围才会攻击,所以可利用移动力差距,把部分骑兵和步兵引出来消灭,然后一起冲上去干掉两个魔法师即可通过。对于开始的骑兵追击,只要算好路程,用魔法部队同时对敌人使用魔法即可消灭。



在酒店找到阿尔贝蒂娜,但是她却要再次确认我方的能力,要明天去迷雾之森见面



打败阿尔贝蒂娜后,得知帝国主和派的欧森巴哈被打入监狱



在去帝国路上的吊桥,被一群魔兽包围

第14章 夜袭

宝箱物品:魔力之酒、生命之实、体力之酒、敏捷之酒、卑鄙护符、5000G

一开始部队就被分成3群,应尽量把部队集中,不要贪图宝箱,3回合后敌人会在宝箱附近出现发动攻击,这样很容易陷入困境。第5回合梦魔会在左上角带着一大批敌人出现,利用下面的岩石减缓陆地部队的移动,用魔法将敌人大批消灭,剩下梦魔不难对付。

注意:梦魔攻击力强,生命值高,有迷惑特性,近战兵种对其命中率非常低,用远程兵种和魔法较好。

第15章 包围

宝箱物品:无

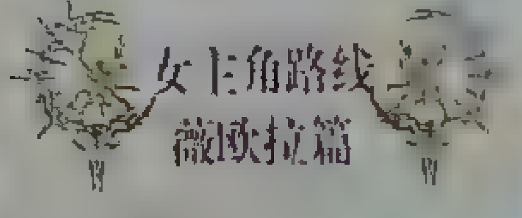
开始利用辅助魔法防守,不急于杀敌,第3回合阿郎佐会以NPC形式作为我方援军登场,这时把两边的敌人消灭掉以后,随大军掩杀下去即可,大范围的特殊技——尤其是龙焰在本关非常有用,不过不要伤及自己人哦^^。向下推进时不要心急,小心古斯塔夫的远距离特殊技。把敌喽罗消灭得差不多时给古斯塔夫致命一击可轻松过关。

注意:古斯塔夫拥有超远距离的特殊技和近身大范围特殊技,队员中了近身特殊技会陷入不能用特殊技的状况。

第16章 谜

宝箱物品:体力之酒、魔力之实、中和剂

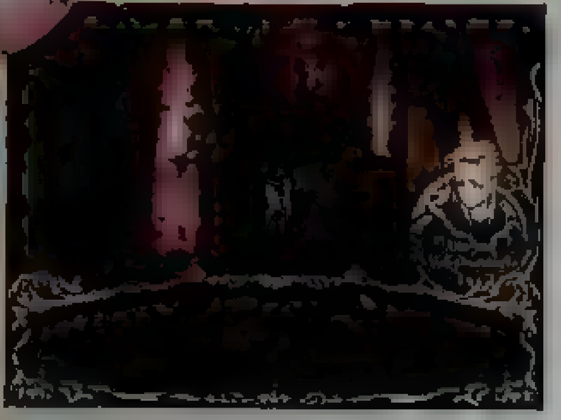
分散的敌人会主动前来攻击,只要排好队型等待即可。每回合都会从左上、左下、右下3方有魔兽增援,5回合后大恶魔带领大批魔兽出现,只要在其魔法范围外消灭其他魔兽,然后一举消灭大恶魔便可过关。



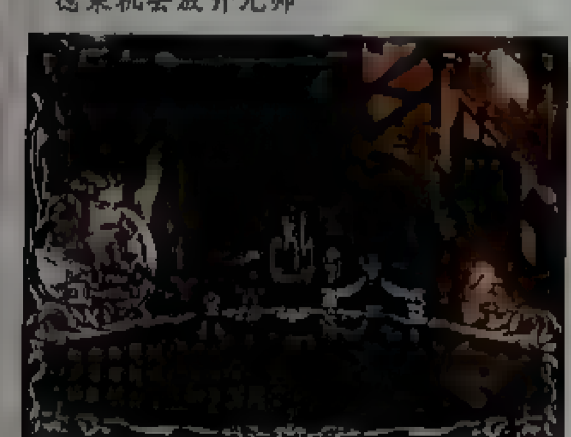
女主角路线 薇欧拉篇

第1章 邂逅

宝箱物品:崖上的宝箱有治疗药剂、


阿尔贝蒂娜见到父亲


制定作战计划，由队友去引开敌人，非德乘机去救开元帅


离开刑场来到的城中，只要穿越城门就可以成功救出元帅了

靠下的宝箱有500G

开始往上走，第2回合后罗格会带领两只魔兽来支援，因为是NPC，所以攻击敌人没有经验，往上走尽量攻击敌人拿多点经验。欧兰朵除非可以一击杀掉敌人，否则不要攻击，避免伤血，用还击即可，尽量创造机会让薇欧拉杀敌升级。4回合后罗格接受控制，下方会有敌骑士和其他大部队增援。

注意：敌骑兵能够进行无法反击的远程攻击。过关以后记得买几个伤药给罗格，否则第3章就难打了，还要买解毒草给薇欧拉或欧兰朵，下关的小恶魔会用毒魔法。

第2章 缘

宝箱物品：上方宝箱是生命之实，中间是魔力之酒，下面是1000G

一开始小妖精和半人马就会加入，先去打半人马，不要走得太近，否则它会用特技攻击，逐个击破就可以了。

注意：小恶魔会用大范围的中毒攻击魔法。鹰狮移动范围非常广要注意保护生命少的队员。过关前记得用光所有魔力。

第3章 归还

宝箱物品：上方的是琥珀法珠，中间是伤药，右边是魔力之实

隐藏物品：上方每个房子门口都有隐藏宝物，从左到右分别是敏捷之酒，体力之酒，魔力之酒和生命水晶

本关敌人较多，薇欧拉尽快派只小妖精到下方支援，因为罗格队伍里没有会治疗魔法的。善用小恶魔的火球魔法和毒魔法，能把损伤减到最少，两队汇合之后一齐杀过去即可。

注意：小恶魔和精灵血少，防御低，要保护好。

第4章 新伙伴

宝箱物品：左下的是贪心项链，右下的是生命之实，左边牛头人站的地方还有4个比较隐蔽的宝箱，里面有1500G和3个加最大属性的物品，下面是生命之实

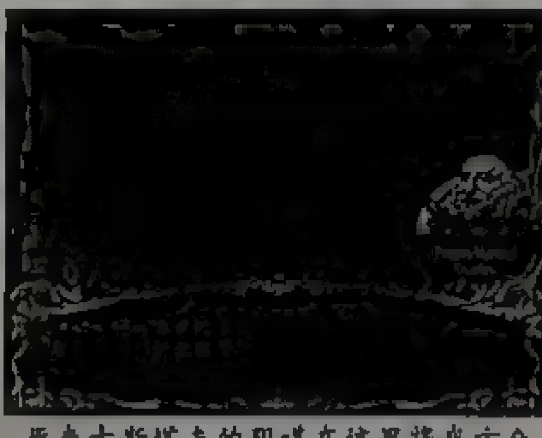
先不要急着拿宝箱，首先全队一起向上走，消除了上方的敌人后再慢慢找小恶魔和小妖精拿宝箱。幼龙攻击力强，防御高，血也多，应先解决其他敌人，最后再打它，善用HEALING补血，把生命少的队员保护好，本关打倒幼龙就会过关，在此之前记得派小妖精和小恶魔拿宝箱。过关后幼龙加入。

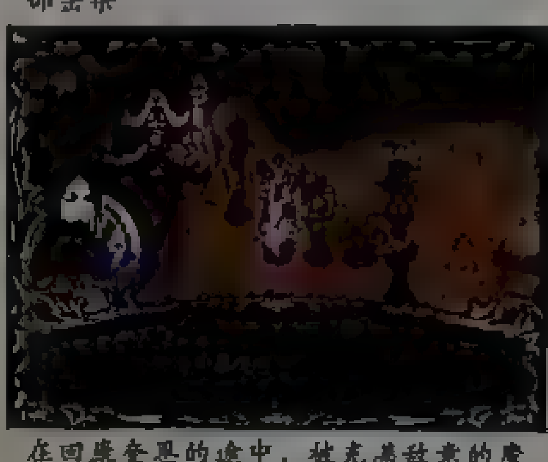
注意：攻击时应优先打倒小恶魔和半人马。

第5章 返乡

宝箱物品：无

同男主角路线第5章：返乡。


原来古斯塔夫的阴谋在这里将我方全部击杀


在回康奎恩的途中，被无寓敌意的魔兽袭击

注意：夏夫特HP少于200就会过关，应尽量把夏夫特生命减少到接近200，然后用特技杀掉，打倒夏夫特可得到愚者盾。

第6章 决战康奎恩

宝箱物品：下面的宝箱体力之酒，广场中央有敏捷之酒和沉思之水

隐藏物品：人类队员拜访左面的民居有生命之实、魔力之酒、腕力之酒和辟毒项链，右下方的民居还有2000G

本关有限制30回合，右面民居的2000G可以消灭桥上方的敌人再拿，队员要集中行动，之后再向上走，干掉敌人步兵部队，记住要优先攻击敌人魔法师和僧侣，僧侣会不停用睡眠魔法，万一中了就麻烦了。干掉步兵后可选择向左上走或朝右侧进攻，千万不要向上，上面敌人很强，留到最后再打。两侧骑兵攻击距离远，弱小队员一不留意就会死，要注意保护，小妖精的加强防御魔法是个不错的选择。两侧的敌人被消耗到一定数量后，夏夫特会全军进攻，要保护好生命值少的队员，夏夫特攻击力强，蝎师的特技攻击力高距离远，威胁绝对不下于夏夫特，也要优先解决，最后留下敌人1个僧侣再去拿中央的宝箱，注意回合限制。

注意：蝎师特技毒针攻击距离有3格，而且有一定几率令我方队员陷入中毒或麻痹状态。

第7章 苍之团

宝箱物品：体力之酒、生命之实、3000G

隐藏物品：左面的民居有沉思之水

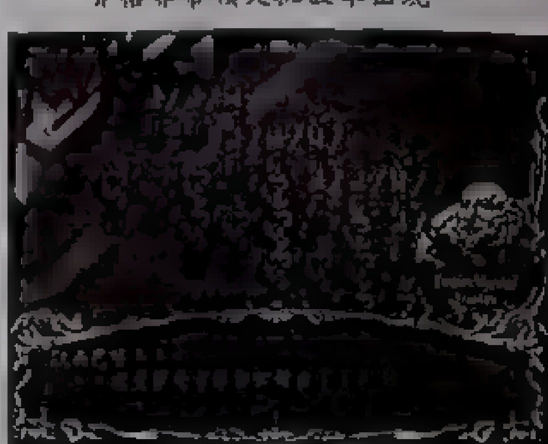
敌人分成很多批，飞马攻击不是很强，但移动力高，碰到一批敌人敌人就要尽量在一个回合内消灭，不要被敌人包围，尽量用特殊技，尽快消灭敌人是最好的方法。

第8章 试炼

宝箱物品：生命之实、腕力之酒、天使项链、梦魔之翼、觉醒项链、沉思之水

同男主角路线第8章：试炼。阿尔贝蒂娜左边的宝箱有天使项链，回村子后去民居3可以换得碧绿原石，但是如果不够打的话就尽快解决掉阿尔贝蒂娜算了，本关如果要


齐格非带领大批敌军出现


古斯塔夫带领大批军队进攻康奎恩

拿齐物品可能要经常使用S/L大法。过关后阿尔贝蒂娜和其魔兽加入我方。

第9章 帝国领

宝箱物品：体力之酒、生命之实、敏捷之酒、5000G

同男主角路线第9章：帝国领。

第10章 吊桥

宝箱物品：5000G，生命之实，魔力之实，敏捷之酒，沉思之水

在最后的吊桥口中由石巨人，蝎师，风灵和恶魔组成的部队，只能用引诱战术，把敌人引出来打，不要尝试强行突破，否则必定会有队员牺牲。

第11章 关所

宝箱物品：敏捷之酒、魔力之实、生命之实、腕力之酒、体力之酒

同男主角路线第11章：关所。

第12章 刑场

宝箱物品：腕力之酒、敏捷之酒、魔力之实、生命之实

隐藏宝物：欧森巴哈左下方的熔炉有残酷腕轮，右边柱子的烛火上有火灵之魂

玛德琳一开始会加入我方，阿尔贝蒂娜到达欧森巴哈旁边，欧森巴哈即可自由行动，记得带几个药草来回复生命，其他魔法部队站在左边辅助，利用阿尔贝蒂娜引敌人站在一堆，然后一次大范围消灭，其他飞行部队立即冲上去进攻。战斗部队向下走。第5回合右下角有第一批援军，8回合有第二批，用部队把敌人卡在楼梯入口两面夹攻即可。

注意：开战前记得买点装备和沉思之水，下关开始欧森巴哈会加入我方，把装备给他装上，有利于逃亡。

第13章 逃亡

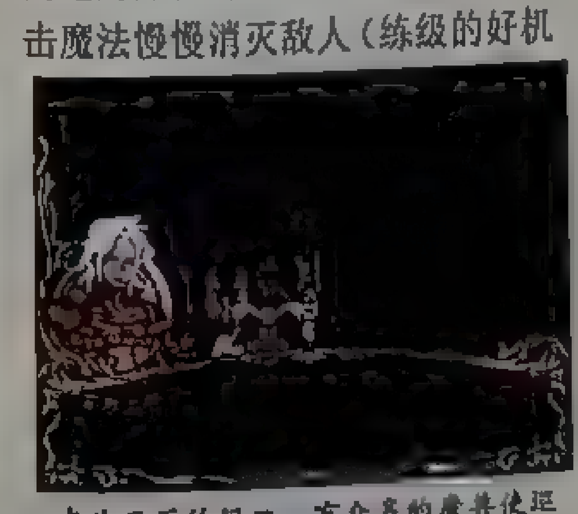
宝箱物品：生命之实，魔力之酒，蝎师之尾，沉思之水

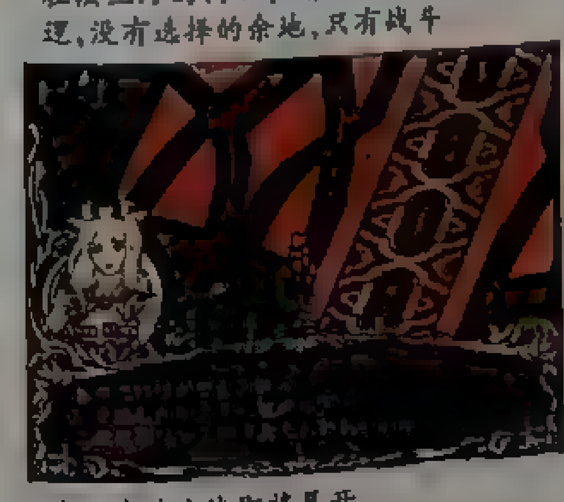
隐藏物品：开始出现的位置用欧森巴哈走过去右下角的民居可得到皮鞋和3份伤药，左边民居有漆黑原石，向上走，左边的学院有沉思之水

欧森巴哈开始会加入我方。只要阿尔贝蒂娜和欧森巴哈到达上方城门即可过关。上面两队守门的兵，只有我方部队进入攻击范围才会攻击，利用移动力的差距，把部分骑兵和步兵引出来消灭，然后一起冲上去干掉两个魔法师即可通过。对于开始的骑兵追击，只要算好路程，用玛德琳和莉莉丝（小恶魔的转职）同时使用魔法即可过关。必要时可以牺牲某些队员来拖延古斯塔夫的追击。

其实，要全灭敌人也不是没可能的，如队员平均等级在20以上，薇欧拉已学会二重矢，并且魔兽有龙（幼龙的转职）、莉莉丝或恶魔（小恶魔的转职）和精灵（小妖精的转职）的话。开始让带备沉思之水的阿尔贝蒂娜和天使消灭右方追击的骑兵，然后迅速去往右下角的屋顶上，分散敌人的部队，把右下角两边的部队引住，然后用天使的雷击魔法慢慢消灭敌人（练级的好机会），阿尔贝蒂娜的作用是在天使没有魔法的时候用沉思之水补给，如果给她装备生命水晶的话也可以帮忙战斗，但要小心被精锐骑兵干掉。其他主力可以用推的方法慢慢向上移动，顺便拜访民居把所有东西拿齐，到达上方时，古斯塔夫的追击部队来到，因古斯塔夫移动力低，和他的部队拉开起码2回合的路程，利用转角出口的地形，在敌人冲出来时，用等待已久的玛德琳和莉莉丝进行初步的清除，之后再龙和罗格、薇欧拉等冲过去用特殊技进行再次攻击，基本上敌人已消灭大半，其他队员也可以冲过去攻击，精灵要站在屋顶适当位置进行部队攻击后的加血，在古斯塔夫来到之前，一定要把所有追击部队消灭。古斯塔夫攻击力强大，用特殊技一击之后的队员不能再受到攻击，所以要先把喽罗消灭。古斯塔夫虽然强大，但是我方几个特殊技和魔法基本上可以一回合内消灭，如果做得好的话，甚至可以全师过关，过关前记得把左上角宝箱的蝎狮之尾拿到。

注意：第2回合开始各个出口开始出现少两帝国骑兵追击我方，第5回合下方出现古斯塔夫，之后各个出口出现的追击部队变成精锐骑兵，18回合古斯塔夫部队开始追击我方。


在法王厅的门口，有众多的魔兽使涯逞，没有选择的余地，只有战斗


法王庭的决战即将展开

第14章 夜袭

宝箱物品：魔力之酒、生命之实、体力之酒、敏捷之酒、卑鄙护符、5000G

同男主角路线第14章：夜袭。

第15章 包围

宝箱物品：无

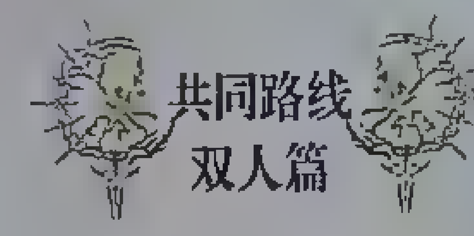
同男主角路线第15章 包围。

第16章 威兹守卫战

宝箱物品：生命之实、敏捷之酒

隐藏物品：广场中央左边的房子可得3000G，访问下方大恶魔出现的地方右边的民居可得治疗剂

开始移动力高的队员带伤药赶在村民前面抵挡敌人进攻，后军尽快与前军会合，而后在广场中央等待敌人自动过来。村民全部逃脱后下方会有大恶魔带领的魔兽大军出现，开始几个回合援军不会自动攻击，利用敌人部队移动力不同的弱点慢慢把敌人分批消灭。大恶魔攻击力超高，但防御较低，把前面的部队消灭得差不多后大军一起冲过去消灭大恶魔即可，不要让他有出手的机会。



第17章 古斯塔夫的末日

宝箱物品：敏捷之酒、腕力之酒、长统靴

本关中我方有数量颇多的NPC，只要注意替两侧的飞马回复，同时给快死的敌军致命一击，就可迅速占据上风。对付下方的部队用大范围的魔法和特殊技即可，小心后来援军的飞马和梦魔，敏捷较高，建议对队员使用加强敏捷的法术后再攻击。

注意：第3回合两侧会出现敌人援军，不要让队员冲得太前了。飞马的大范围攻击特殊技不亚于古斯塔夫，我方800HP以下的队员一击即可能被打死。

第18章 雷雨中

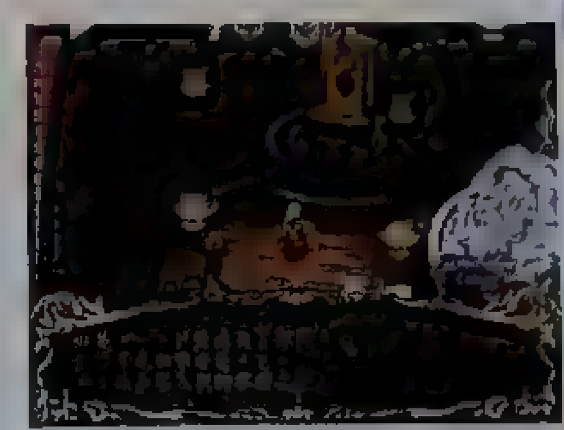
宝箱物品：魔力之实、冥想之水、敏捷之酒、5000G

第一批魔兽全灭后第二批出现，第二批全灭后会出现第三批，第三批出现后的第3回合，泰坦出现。第三批魔兽出现时不要向下冲，在上面摆好队型，敌人自己会过来，移动力的差距会将敌人队型拉散，分批击破即可，但小心亡灵骑士的特殊技，能将我方1000HP以下的队员一击而死。泰坦攻击力更加强，我方没人能承受他的一击，应用守株待兔方式一次消灭。

第19章 皇帝

宝箱物品：冥想之水、腕力之酒、敏捷之酒、回复剂、10000G

敌人不会主动攻击，用引诱的方式攻击即可。本关有35回合的限制，所以推进不能太慢。皇帝的特殊技是直线攻击，要利用地形位置，引诱敌人上来，把弱者站到转角位放魔法，防御力高的队员在解决掉其他敌人后围住皇帝，皇帝HP在1500以下时，基尔巴特及魔兽使者会在左下角增援，他们都是强力魔法师，不要轻易让队员深入，等待敌人过来即可。


康塞斯三世到了最后还打算消灭我们来继续他的阴谋


胜利后，英雄们屹立于夕阳之下

注意：在民居6中的炼金术士可将先前得到的原石炼化成不错的物品。

第20章 圣骑士

宝箱物品：敏捷之酒、体力之酒、魔力之实、冥想之水

本关的敌人要等到一定回合才会行动，未到一定的回合，敌人的魔法部队都不会行动，所以除了开头二批等待敌人过来之外，其余的速战速决，尽量用特殊技快速向上推进，消灭掉所以敌人以后。圣骑士就难成气候了。

第21章 阿尔拉海姆战役

宝箱物品：敏捷之酒、生命之实、魔力之实、回复剂

经过上一关以后，本关简直是小菜一碟，设计者很贴心，在右上角会不停出3~4只魔兽，用以给玩家提高点等级。因为下一关就是决战关，抓紧时间去练级吧，至少把所有魔兽都转成最终职业，不想练的时候就直接去楼梯过关。

第22章 真相

最后一关了，大家好好发挥吧。在此就不多废话了。慢慢推进即可，每个回合都会有敌人援军出现，一样是先消灭其他喽罗，再集中火力攻击塞斯三世，如果我方等级高的话，甚至可以在齐格飞没来增援之前就打倒康塞斯三世。

注意：打倒基尔巴特之后塞斯三世会出击，一定回合以后圣骑士齐格飞也会增援。■



创造游戏梦想的TOOLSET

——《无冬之夜》游戏开发工具使用手记

文/方杖

做了这么多年的玩家，一直梦想着有朝一日自己也能够做出精彩的游戏。实际上有我这样想法的玩家不计其数，但我们也深刻的认识到，一个游戏的制作不是那么轻松就可以完成的。虽然聪明的软件开发商也绞尽脑汁开发了一些游戏开发工具，但是满怀希望的玩家用后都感觉离自己的想象差的太远，因为玩家的想象力是无限的。

在我见到《无冬之夜》内含的工具TOOLSET之前，我仍然坚信我们梦想的游戏工具是不可能被做出来的，然后我发现我错了。对于这个工具，用“神奇”来赞美已经略显委屈，恐怕只有“伟大”一词对它更加合适。

TOOLSET真的是太奇妙了，以致于我甚至无法想象出我有什么想法是它所不能实现的，短短4个月内，全世界1000个MODULE（模组，可以认为是TOOLSET开发的游戏，需要《无冬之夜》才可以运行）的诞生的确令人惊叹，它使《梦幻之星》、《光芒之池》、《巫术》这些经典游戏的再现更令我目瞪口呆，然而最让我吃惊的还是那个立体国际象棋，我们不得不由衷的钦佩BIOWARE的聪明才智，也由此清楚的意识到为什么一个游戏能连续获得3次E3大奖。

TOOLSET不仅仅是功能强大，而且使用上也是非常的容易，虽然具备一些程序基础的玩家用起来会相对容易一些，但是一般的玩家利用其中的向导使用，也是完全可以创造出自己想象中的RPG的。下面我以大家都知道的“勇者从魔王手中拯救公主”的典型RPG故事为例，讲解一下这个工具的使用方法，希望大家能对这个伟大的游戏工具产生兴趣。

游戏要素

剧情概要是漂亮的公主被邪恶的魔王抓到魔王巢穴中，勇士去拯救公主。一个完整的RPG是有很多要素的，大家玩的RPG想必很多，总结起来基本的要素无非就是以下几点：1、场景；2、人物（包括对话、交易）；3、战斗；4、机关。

实际上交易是对话的一种，不过这里还是写上，思路上大家清楚一些。现在只要我们以这四个为基本点为基础设计RPG，便可以完成一个完整的RPG的构思。

1、场景：

A、魔王巢穴

B、魔王巢穴外

2、人物：

A、公主

B、魔王

C、可以购买装备的NPC

D、可以给玩家级别的NPC

E、树林中到处走动的NPC

3、战斗：

A、树林中的攻击性生物

B、守魔王巢穴的龙

C、同魔王战斗

4、机关：

A、牢房门口有陷阱

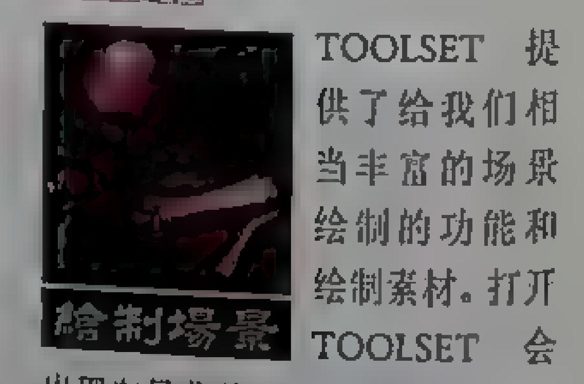
B、牢房需要钥匙才能开启

C、秘密时空传送点

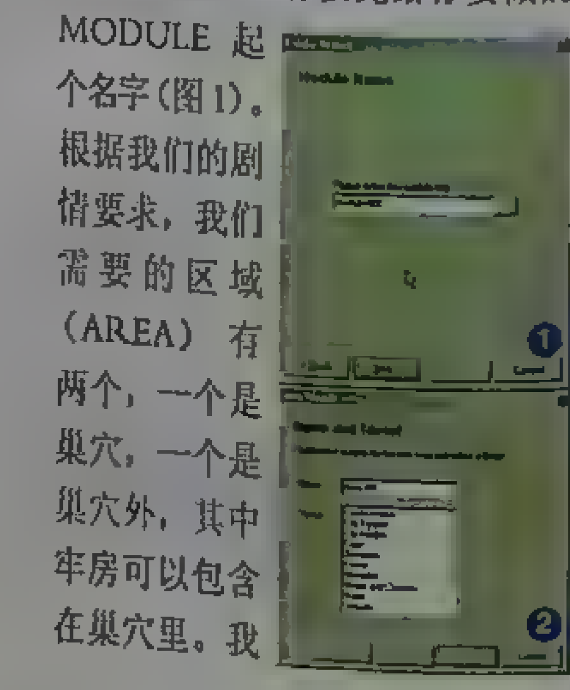
游戏流程

勇士（玩家）出发（请选择男性）——→树林中到处都是随时可以遇到的敌人和普通NPC——→三个特殊NPC——→到达魔王巢穴后会遇到守卫龙，回答他的问题，错了就要遭受攻击——→进入魔王巢穴，找到钥匙救公主出城堡时，魔王出现。

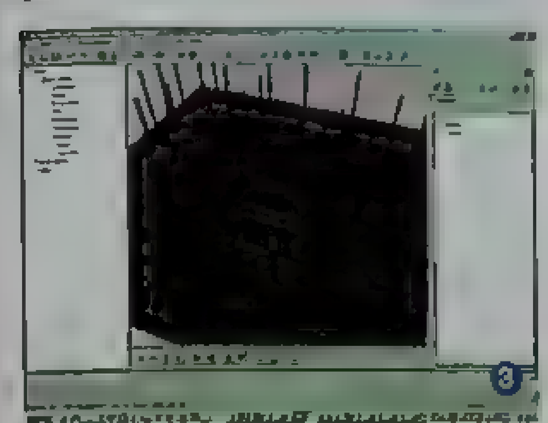
制作过程



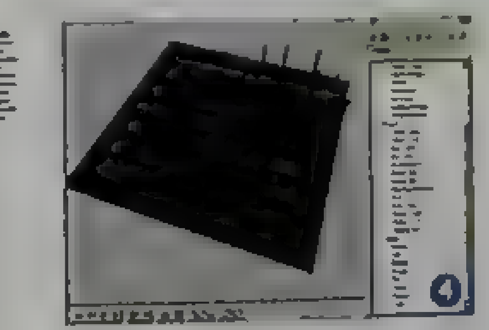
TOOLSET提供了给我们相当丰富的场景绘制的功能和绘制素材。打开TOOLSET会出现向导菜单，你要先给你要做的MODULE起个名字（图1）。根据我们的剧情要求，我们需要的区域（AREA）有两个，一个是巢穴，一个是巢穴外，其中牢房可以包含在巢穴里。我们先制作巢穴外，为了更接近真实的游戏的，我们选择“FOREST”（树林地形组合）做为“巢穴外”的基础模型（图2）。



选择“FOREST”后，选择大小，我们选择“MEDIUM”（中型）。之后看到的便是FOREST的基础模样，不过这个样子我们还是不能接受的，我们要在这个基础上进行修改（图3）。

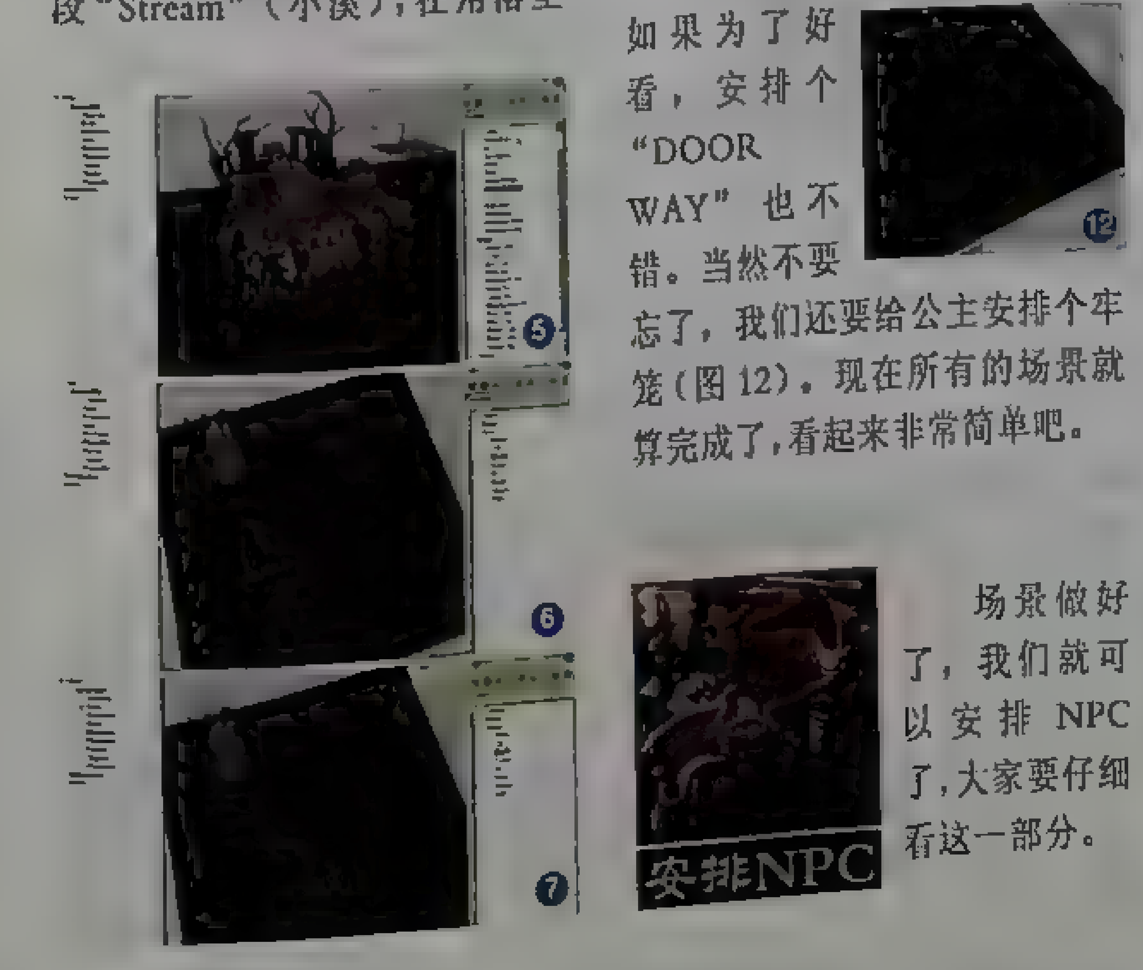


选择右侧菜单中地形元素素材，打开列表，在“Terrain”中选择“Eraser”，这是地形素材中最常用的素材，其实就是橡皮擦，选择这个然后在你的地图上点击即可清除该位置的的内容（图4）。



从素材中找一个魔王巢穴的外型（Stream Brigdge 2）放在地图的角落里（图5），为了让我们的地图更丰富一些，我们在地图上画上“ROAD”（小路）（图6），如果在绘制ROAD的时候有分岔的话，可以用ERASER将分岔消除（图7）。我们再加上一段“Stream”（小溪），在角落里再加上一个大的瀑布。（图8）还可以在瀑布的位置加上流水的声音，直接将SOUND中的素材拖放到你要播放的位置即可，声音的属性中可以设置音量、音调，甚至播放时间。这样“巢穴外”的场景我们就算是搞完了。

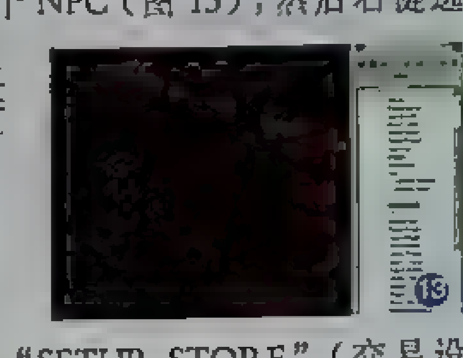
接下来我们要制作另外一个场景：魔王巢穴。请选择菜单中的“AREA WIZARDS”（区域制作向导），同上面类似，不过我们这次选择另外一种地形——“DUOGUEN”，默认的该地形只有一个四方的区域（图9），我们利用素材把这个巢穴丰富起来（图10）。注意要给这个巢穴留个出口，选择素材里的“DOOR TRANSITION”即可（图11），如果为了好看，安排个“DOOR WAY”也不错。当然不要忘了，我们还要给公主安排个牢笼（图12）。现在所有的场景就算完成了，看起来非常简单吧。



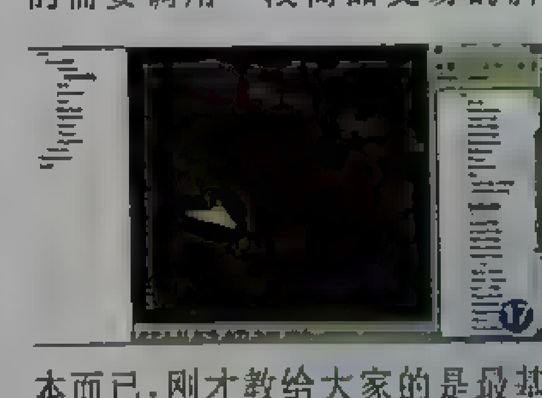
场景做好了，我们就可以安排NPC了，大家要仔细看这一部分。

A、做商品交易的NPC

首先要安放一个NPC，选择这个NPC（图13），然后右键选

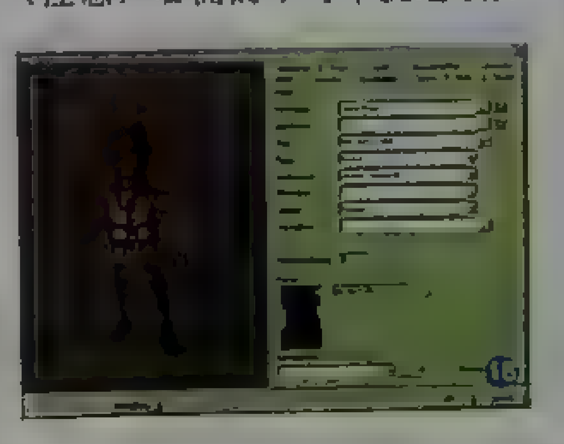


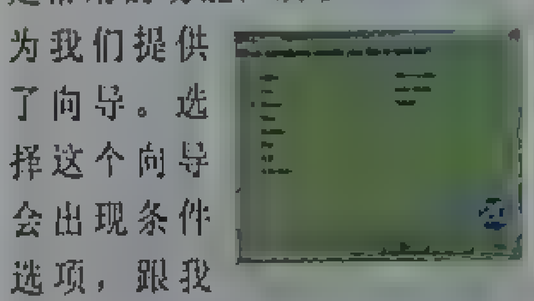
择“SETUP STORE”（交易设置）（图14），马上会出现一个选择对话框（图15），我想意思大家一定都看的明白了，这里是商品交易的一个最基本的对话模式，根据你的情况再做修改（图16），下一页可以编辑你交易的内容，最后生成的交易在地图上的显示如图（图17）。实际上交易就是在普通对话的基础上配合“交易点”再根据我们的需要调用一段商品交易的脚本而已，刚才教给大家的是最基本的，如果你的交易需要比较复杂的功能的话，只需要分析刚才用向导生成的交易结构，你就知道复杂的交易该怎么做了。



B、给经验值的NPC

跟上面做的类似，安置一个NPC到你的地图上，右键打开其属性，选择下面的“CONVERSATION”（对话）的编辑器模式（注意，右侧的不可干扰选项如果选上，则表示对话无法被打断）（图18）。现在你看到的就是对话编辑器，中间是对话结构，下面的是对话条件以及对话时候调用的脚本。我们按照图中的对话结果把对话内容添加上。其中红色的部分可以理解为NPC说的话，兰色的部分为玩家表达的内容（图19）。也许你会问为什么NPC会有两个同级别的表达内容呢？其实这就是TOOLSET为我们提供的一个非常有用的一个功能——NPC的对话条件选择。你看到了，NPC有两句话HELLO和SORRY，这两句话是无法同时显示的，也就是说我们可以让NPC在两个不同的条件下进行分别两个不同分支的对话结构。象识别NPC的装备、性别、级别、能力等等都可以在这里得到实现，为了保证我们这个游戏的玩家应该是个标准的勇士，所以我们在这个对话结构上对玩家的性别做了识别。这里就要利用TEXT APPEARS WHEN，虽然这里是在调用脚本，但你不用担心，因为是常用的功能，所以TOOLSET为我们提供了向导。选择这个向导会出现条件选项，跟我刚才说的一样，甚至提供得更加丰富，我们选择“GENDER”（性别）做为识别条件，这里是允许复合条件的，也就是多选，这点大家请注意（图20）。然后选择MALE（男性）即可完成。同样我们可以给SORRY那句对话设定条件为只有其他性别才可以出现。





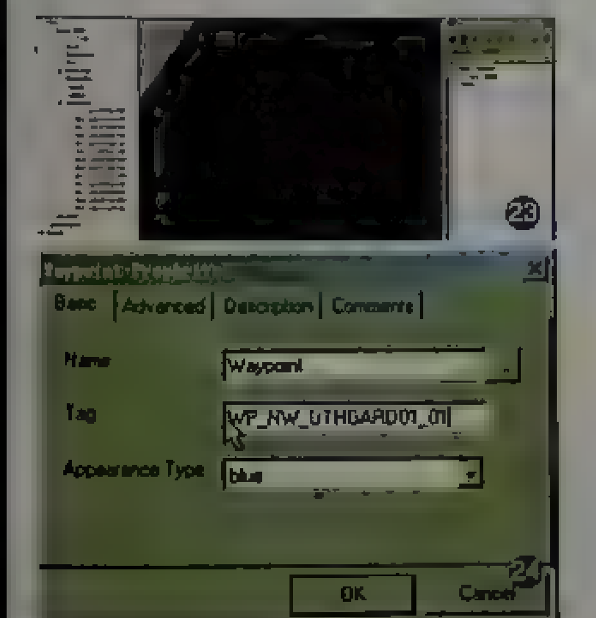
对话结构清楚了，现在我们就要做这个NPC最主要的功能——给予玩家经验值。这个功能用到的是ACTION TAKEN，也就是在该句对话出现的时候调用脚本，同样TOOLSET为我们提供了向导；点击其向导，这里可以轻松实现经验值、钱的给

予和索取（消费功能即可在此处实现），还有本地变量等稍微复杂的设定。对于我们要做的内容，选择第一项（GIVE REWARDS）即可（图21）。下面就是给的钱和经验值你需要的数量，输入即可，TO PARTY 的意思是给团队所用，另外在这里还可以设置NPC给予玩家任何的物品。

C、树林里走动的NPC

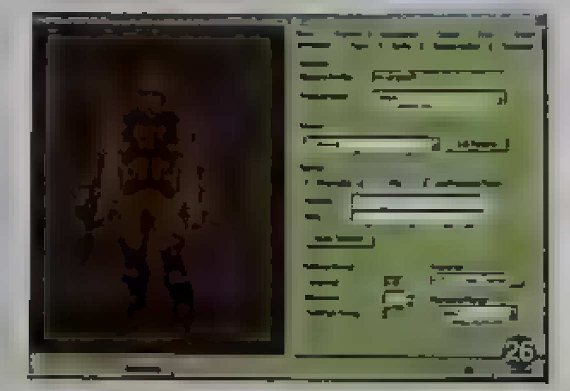
这个功能实际上是关于WAYPOINT的使用的一个基本功能。WAYPOINT（路径点）的作用我想如果有些程序基础的朋友一看会很清楚，它可以被理解成一个坐标，一个位置，有了这个位置和坐标，脚本文件会很容易的去定位需求点，就如同我们要做的这个NPC的移动一样，实际上我们只要安排相应的点，然后让NPC经过这些点就算完成了移动。不过不用担心，这里虽然有点程序的味道了，但是TOOLSET还是想的比较巧妙，把这个功能最简单化。让我们仔细的看一下制作方法。

我们先设置3个NPC（图22），然后设置3个NPC的路径点（图23），通过查NPC的属性把NPC的TAG复制下来，然后打开路径点的属性，将其TAG按这个格式修改："WP_" + NPC的TAG+"_0x"，其中X为路径点经过的序号（图24）。按你需要的顺序修改TAG，正确



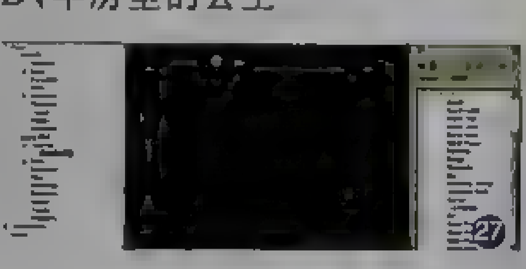


完成的路径点会连接起来（单击NPC）。按照上面的方法设置另外两个NPC的路径点（图25）。这里我要补充一点，一定要注意NPC的"FACTION"（阵营），如果不想让玩家挨打一定别选敌对的，NPC都是如



此，不同NPC默认的阵营情况不一定都是一样的，需要注意（图26）。

D、牢房里的公主



牢房里的公主设置就比较简单了，选择AREA002，在需要的地方放置即可，如果需要还可以给公主加上对话等等（图27）。



战斗这里分为两个部分，一个是遭遇战，一个是非遭遇战，其中魔王和守护龙我们都可以用非遭遇战的方式，直接同其作战就可以了。而遭遇战则是当玩家进入特定区域的时候才会激发生物出现。让我们先设定守护龙和魔王。

在魔王巢穴的门外，我们安排一条龙守卫着（图28），不过这里提醒大家的是龙属性中的"FACTION"（派别阵营），如果选择HOSTILE的话，NPC如果阵营跟其相违背，它也会杀，所以既然是守卫建议设置成防卫即可，你不打它它不会打你。不过这

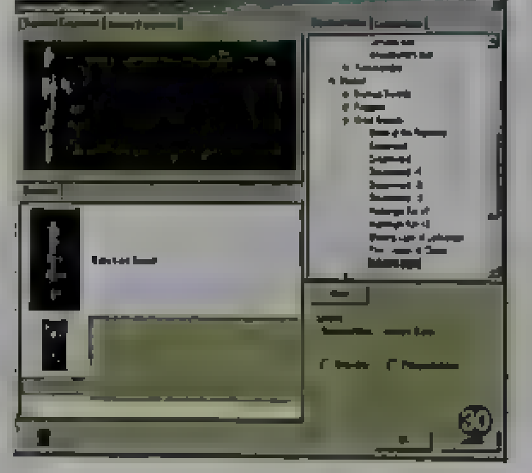


并没有体现守卫的特点，如果严格一些设计上应该是进入该巢穴附近的时候龙会进攻，或者进行相应对话后再进攻，但这些在这里就不给大家分析了，因为要涉及到一些脚本文件的编写，我们还是先把初级的先搞清楚。

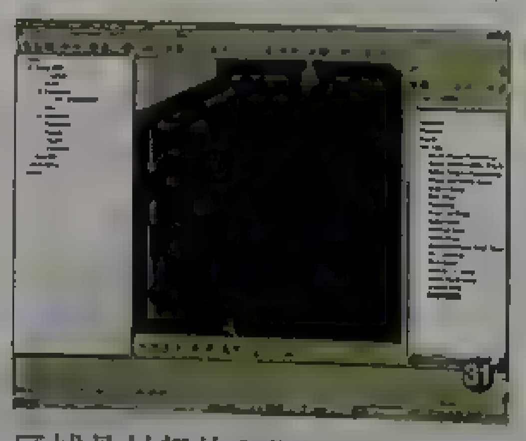
设置好龙后，我们选择巢穴内的AREA，安置一个超级大魔王在里面（呵呵，样子还不错吧）（图29），选择其属性，仍然



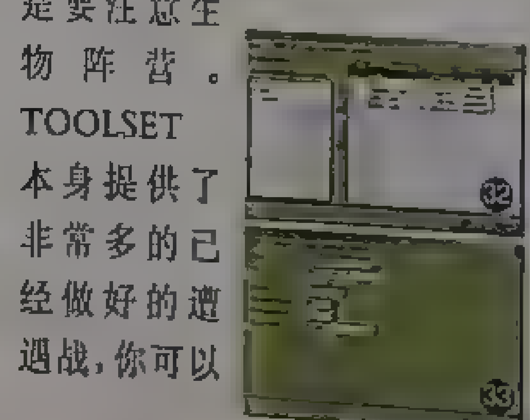
要注意派别问题。另外选择INVENTORY可以设定该生物的武器装备，我们可以给这个大家伙换一把长剑（图30）。



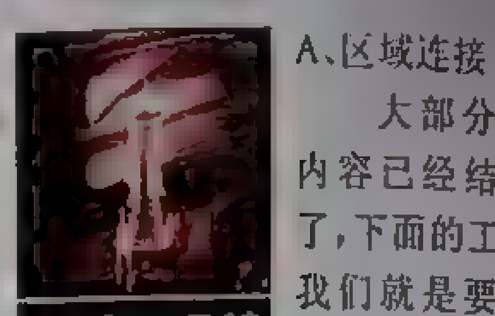
这两个固定地点出现的大家伙现在就算是设置完了，下面我来看遭遇战。遭遇战在上面已经解释过，在TOOLSET中它的使用很简单，只要选择"Encounters"（遭遇战），然后在AREA中画定触发区域即可，注意这个



区域是封闭的，只要玩家进入该区域，怪物就出现了。跟其它元素一样，它也有一个设置菜单，详细的我想大家自己可以琢磨琢磨，添加生物是很容易的，不过你还是要注意生物阵营。TOOLSET本身提供了非常多的已经做好的遭遇战，你可以



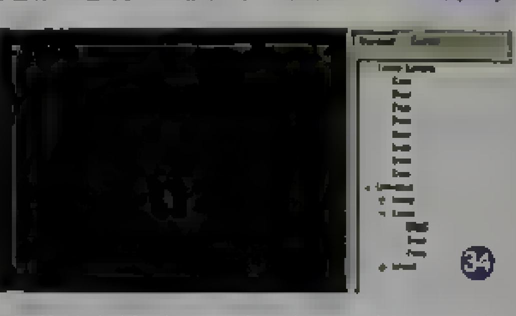
直接使用，无须更改设置（图31/32/33）。



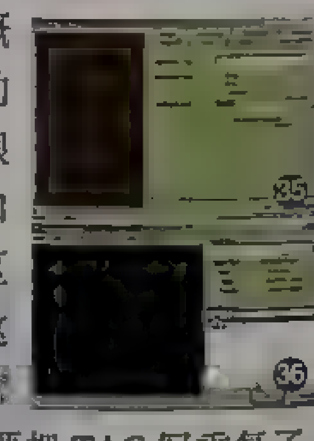
A、区域连接

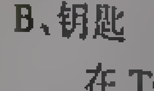
大部分的内容已经结束了，下面的工作我们就是要将巢穴和巢穴外的世界连接起来以及部分机关的设计。根据事先的设计，这里应该是有两个口是对应的，也就是从巢穴的石门可以进入巢穴的内部，另外一个是秘密时空传送点，也可以进入巢穴内部。

实际上我们刚才漏了一个步骤，就是给巢穴内的出口部分加上一个门，如果不加上这个门，是无法进行连接的（图34）。瀑布



的位置是有一个默认的出口的（当然这里不需要安置门的），选择其属性，然后选择"AREA TRANSITION"（区域传送），这里的传送类型应该DOOR（图35），然后设置传送点（图36），对应的TAG就是刚才给出口部分加的那扇门的TAG，在图中可以显示出大概位置。巢穴的大门设置跟瀑布的出口设置是没区别的，不过这里提醒大家

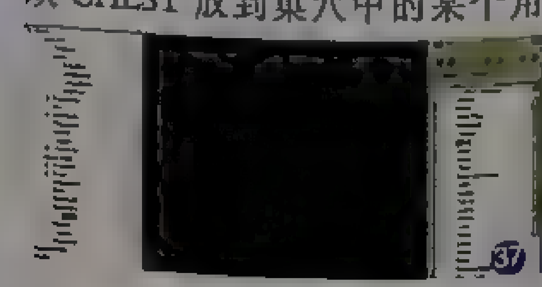




一点千万不要把TAG写重复了，那是很难查的，因为TOOLSET和游戏并不会给你报错。

B、钥匙

在TOOLSET中是可以给门设置钥匙的，我们可以这样做：为了更真实有趣一些，我们把锁公主的牢房的钥匙放在一个箱子里。选择"PLACEABLES"（可被放置的物品），选择一个你喜欢CHEST放到巢穴中的某个角





落，然后选择其属性（注意箱子的初始化状态是可以设置的，比如直接让箱子就开着）（图37）。选择箱子的内容，将钥匙（这里用的是THIEVES'S TOOLS +1）放到里面。如果你愿意，还可以放一些装备在里面（图38）。

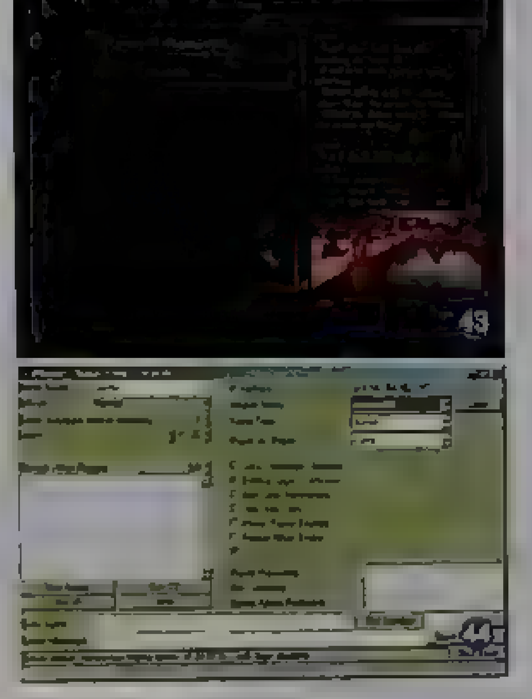
接下来一定要找到这把钥匙的TAG（图39），然后选择巢穴牢房的门的属性中的LOCK属性表，选择LOCKED（锁上），别的项目大家可以自己琢磨琢磨，但最后一行（KEY TAG）一定要把那把钥匙的TAG复制到这里（图40）。

C、陷阱

陷阱其实是触发器的一种，用法跟遭遇战是类似的，画定区域，只要玩家进入该区域就会受到相应的伤害。我们在牢房的门口可以安排一个陷阱（图41）。选择其属性可以设置陷阱的情况，跟其它元素的设置是非常类似的。

现在一切就OK了，最后要给玩家确立一个出现的位置，我们就设置在图中的这个位置，这个复生点就是那个兰色圈带红色箭头的标志。现在我们就可以进入游戏尝试了（图42）。

测试MODULE有两个办法，一个是进入游戏，选择NEW后，然后选择OTHER MODULE，即可运行MODULE（图43）。还一个办法是利用搭建SERVER的办法，用你MODULE搭建一个SERVER，然后用网络模式进入游戏（图44）。不



过建议使用前者，比较方便，也很快，除非你设计的MODULE是带有网络功能的。OK，一切全部完成，看看我们的成果了。

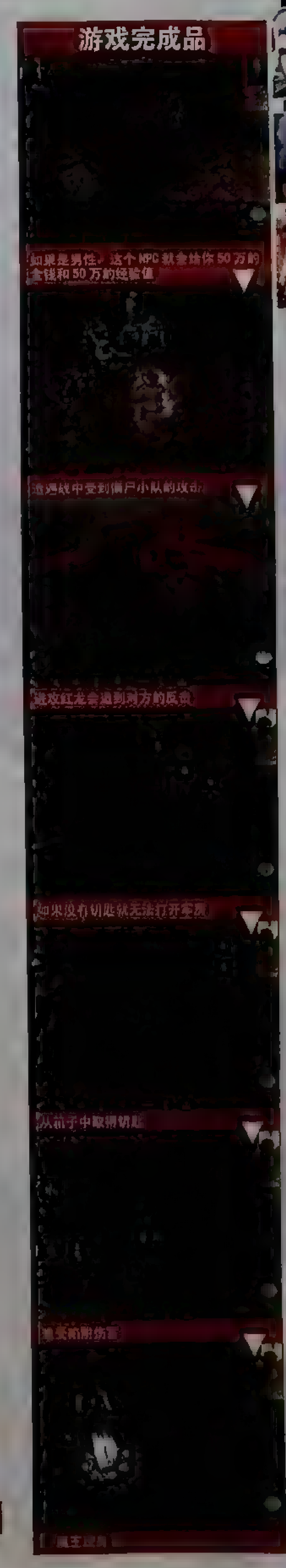
这个MODULE应该是是非常简单的，看完这篇文章你就完全可以制作简单模式的RPG了。不过TOOLSET的功能远远不止于此，特别是NWNSCRIPT脚本语言可以让TOOLSET在游戏设计上出神入化，大家也许不信，可是《无冬之夜》的单机版确实就是用TOOLSET制作出来的，将NWN\nwm目录下的文件扩展名改为MOD，然后复制到MODULE目录下，用TOOLSET打开看看一切你都清楚了。

TOOLSET的能力超乎我们的想象，我对其的掌握也不过是皮毛而已，现在不少感兴趣的玩家已经开始制作中国的原创MODULE，据我所知，有一个模仿CS的MODULE正在制作中，天人互动也在加紧这个工具的汉化工作，中文版的TOOLSET将捆绑在中文版的《无冬之夜》中，大家可以去《无冬之夜》中国官方站点www.nwn.com.cn看看新进度，希望更多的玩家早日掌握TOOLSET，做出自己心目中的RPG！■

附录：主要TOOLSET专业名词解释

MODULE：模组 是无冬之夜各元素组合而成的一个完整的游戏。
AREA：区域，模组是由一个或者多个区域组成的，区域可以理解为模组中的地图。
CREATURE：生物，在模组中带有生命的物体。
DOOR：门，顾名思义，通常设置在模组中屋子等封闭空间的入口和出口处。
ENCOUNTER：遭遇战，遭遇战实际上是一种特殊的触发器，触发时会自动生成一些生物。
ITEM：装备，主要包括的是武器和装甲等玩家身上所能携带的物品。
MERCHANTS：交易，用来设置商人和商店，实际上就是在对话中调用买卖脚本，不过TOOLSET提供了现成的内容。
PLACEABLES：物品，这个千万别和装备混淆，这个是在区域中存在的实体，比如箱子、大树等等。
SOUND：声音，包括声效和音乐，但注意在NWN中的音乐格式除了背景音乐是MP3外其余都是WAV格式。
TRIGGER：触发器，触发器的作用是在玩家触发该范围的时候触发相应的脚本文件。
WAYPOINTS：路径点，其实就是在区域中的坐标点，或者说一个点的位置标识。
CONVERSATION：对话，对话不仅仅可以使用在生物身上，也可以使用在物品上，比如告示牌的实现。
SCRIPT：脚本，需要按照NWN的规则进行编写的一种程序。
NAME：元素的名称，在TOOLSET中显示。
TAG：标签，非常重要的内容，这是每一个元素的标识，尽量避免相同的TAG，否则在脚本调用时会比较麻烦。
BLUEPRINT：原型（蓝图），可以认为这是个母体元素，其它相似元素可以从它修改而得来。
CURSOR：指针，鼠标指向该元素的时候，鼠标指针的变化。
PORTRAIT：肖像，元素的表示图，主要是生物使用，对话时会出现生物的头像。
INVENTORY：装备栏，一般在交易和生物等元素的设置中，主要是装备的列表设定，以及生物的装备设定。
MAPNOTE：地图注释，路径点的一类，在小地图中显示的位置。
PLOT：剧情相关，给重要的NPC设置这个属性，使他处于无敌状态。
FUNCTION：脚本代码的组成元素，包含一段脚本代码，执行某个具体的功能。
JOURNAL：任务，在对话编辑器中包含有一个任务编辑器，用来配合对话进行任务设计。







要塞 十字军东征 策略指南

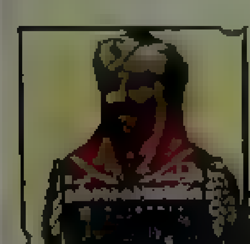
文/DSoiM

人物篇



"狮心王"理查

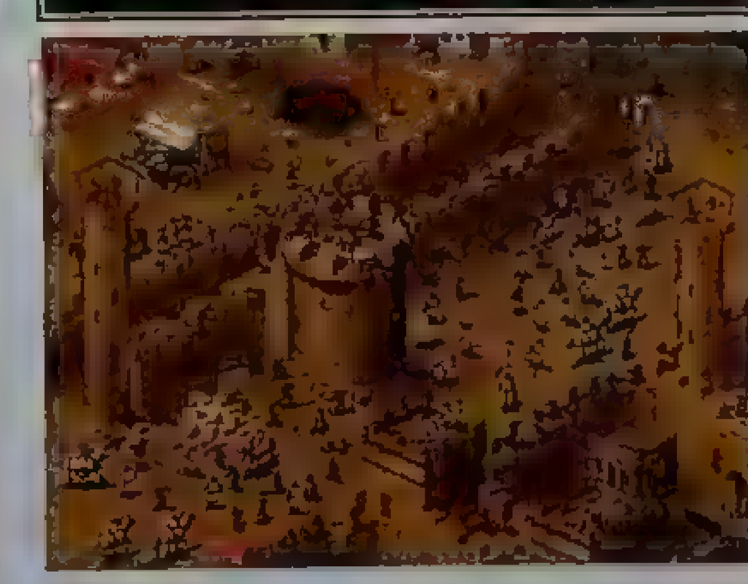
亦称"犹豫王"在公元1189年登基为英格兰国王。事实上，他并不喜欢英格兰，一生也只去过两次：一次是他自己的加冕大典，一次是为了征募军费。他曾经这样说过："只要有人出价，我可以把伦敦都卖掉。"理查是个典型的浪漫主义英雄人物，是一位英俊的战士兼诗人，也是一位杰出的战略家和工程师。他参加了解放圣地的十字军，亲自率军围困并攻克了要塞阿克"Acre"，但是并没能攻占耶路撒冷。



撒拉丁

1138年生于亚美尼亚的特克里特，在巴勒贝克和大马士革度过大部分青年时代。1169年任阿拉伯法蒂玛王朝维齐尔（宰相）。1171年推翻了法蒂玛王朝，1174年成为苏丹。后征服了叙利亚和伊拉克大部分地区。1187年在哈丁战役中大破十字军，俘虏耶路撒冷国王和圣殿骑士团团长，并攻克耶路撒冷。1189-1191年又阻挡了第三次十字军东征。撒拉丁以其赫赫战功为欧洲骑士所胆寒，他在战役中所显示出的战术才能是卓越的。不过，撒拉丁之所以名留青史，不仅仅是由于他的军事才能，还在于他的宽宏大量、远见卓识和刚直不阿，必要时他也可以冷酷无情。总的看来，他的行为准则是正义、真理和信义。

经营篇



食物

食物是在游戏中生存的第一要素，没有食物等待你的只有灭亡。在游戏中，食物的数量对游戏的进程起着决定性作用，粮食的配给将直接影响到人口的数量。所以，每一个玩家首先要做的就是保证农场的数量，只有保证农场的数量，才能保证食物的来源。不仅如此，农场的种类要多样化，来满足城市中不同人群的需要，这同样会提高你城市中的人口数量。

在游戏中，食物共分为4种：

肉类：

主要来源于猎人，在游戏中相对比较容易获取的食物，只要将猎人安放在野外即可。但玩家要随时注意动物的迁徙。

奶制品：

奶牛是唯一来源，但是要注意，奶牛会得一种名为BSE的疾病，要随时注意奶牛的情况。奶牛还有一个作用，可以制作皮战袍，玩家可以好好利用。

苹果：

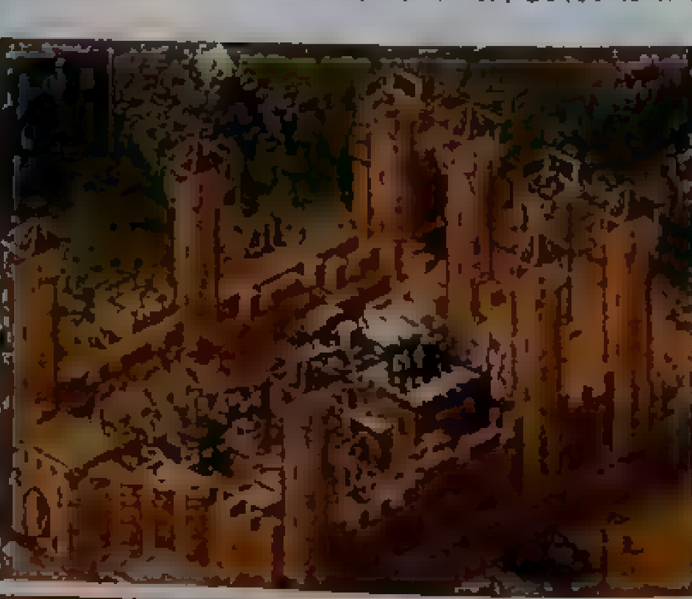
主要产地是果树园，生产速度相当迅速，但偶尔也会停止生长，玩家要注意。

面包：

小麦-面粉-面包，小麦最后的目的只是制作面包。面包的制作算是比较复杂了，要经过的环节比较多，过程中容易出问题，玩家要随时关注。

宗教

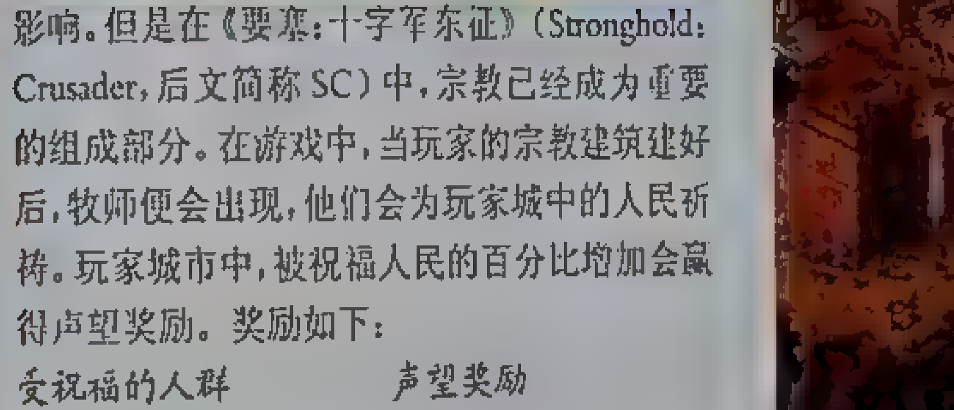
在游戏的前作《要塞》（Stronghold）中，宗教成份也许在很多人看来对游戏并没有太大的影响。但是在《要塞：十字军东征》（Stronghold: Crusader，后文简称SC）中，宗教已经成为重要的组成部分。在游戏中，当玩家的宗教建筑建好后，牧师便会出现，他们会为玩家城中的人民祈祷。玩家城市中，被祝福人民的百分比增加会赢得声望奖励。奖励如下：

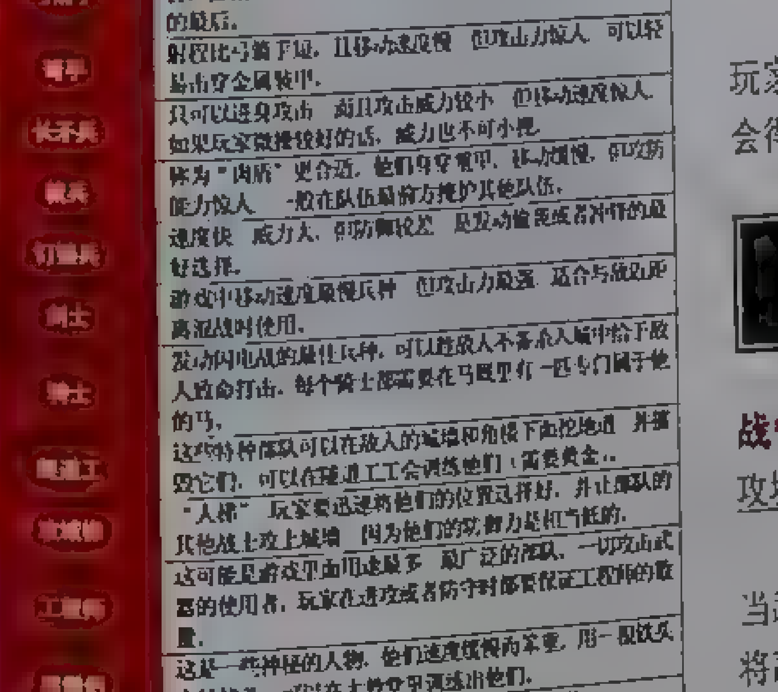




受祝福的人群	声望奖励
25%	+2
50%	+4
75%	+6
100%	+8

另外建造一个礼拜堂会得到声望奖励+1，建造一个大教堂会得到声望奖励+2。所以说在SC中，宗教将会直接影响到人口的数量，大家一定要加强对宗教建筑的重视。





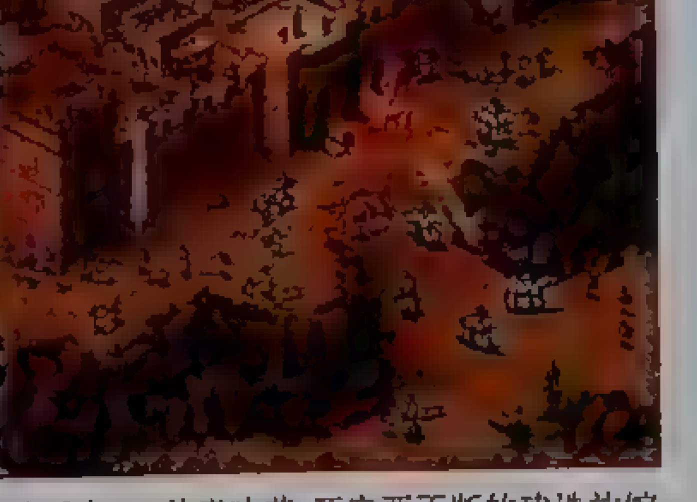
弓箭手	移动速度快，射程远，对没有金属铠甲的部队容易造成伤害，但相应的防御力较小，在编队作战时，一般应在队伍的最后。
弩手	射程比弓箭手短，且移动速度慢，但攻击力惊人，可以轻易击穿金属铠甲。
长矛兵	只可以近身攻击，而且攻击威力较小，但移动速度惊人，如果玩家微操较好的话，威力也不可小视。
枪兵	称为"肉盾"更合适，他们身穿重甲，移动缓慢，但防御能力惊人，一般在队伍最前方掩护其他队伍。
钉锤兵	速度快，威力大，但防御较差，是发动偷袭或者冲锋的最好选择。
剑士	游戏中移动速度最慢兵种，但攻击力最强，适合与敌近距离混战时使用。
骑士	发动闪电战的最佳兵种，可以让敌人不寒而栗，给予敌人致命打击。每个骑士都需要在马厩里有一匹专门属于他的马。
隧道工	这些特种部队可以在敌人的城墙和角楼下面挖地道，并摧毁它们。可以在隧道工工会训练他们，需要黄金。
[illegible]	"人梯"，玩家要迅速将他们的位置选择好，并让部队的其他战士攻上城墙，因为他们的防御力是相当低的。
工程师	这可能是游戏里面用途最多、最广泛的部队，一切攻击武器的使用者，玩家在进攻或者防守时都要保证工程师的数量。
黑僧侣	这是一些神秘的人物，他们速度缓慢而笨重，用一根铁头木棍战斗，可以在大教堂里训练出他们。
阿拉伯弓手	这些部队和欧洲弓手相似，但是要更便宜一些。
奴隶	游戏中最便宜的"部队"，他们的武器只有火把，是攻入城后破坏城市内部的主要部队。
投石手	这些部队向敌人投掷石块，可以造成严重伤害，但是射程有限。
刺客	这些部队可以[illegible]的城门。
弓骑兵	游戏中威力强大的兵种之一，骑射是他们的主要攻击方式，移动速度最快。
阿拉伯剑士	相对于欧洲的剑士更便宜，但防御力稍差。
火焰喷射器手	这些部队可以向敌人发射希腊火，对建筑和部队都很有效。

旅馆和麦酒

在游戏中比较重要的组成部分。旅馆是推动人口数量的一个重要因素，而麦酒是酒店供应的主要"食品"。在游戏中，旅馆的数量与麦酒的数量以及人口数量是成正比的，旅馆的数量增加人口数量增加，在人口数量与旅馆的数量之间会有相应的百分比，人口数量的增加与这个百分比是成反比的。即人口数量增加，百分比将减小。这就意味着，玩家要不断的建造旅馆提供麦酒来满足人口的需要。麦酒的覆盖率提高会得到相应的声望奖励。







麦酒覆盖率	声望奖励
25%	+2
50%	+4
75%	+6
100%	+8

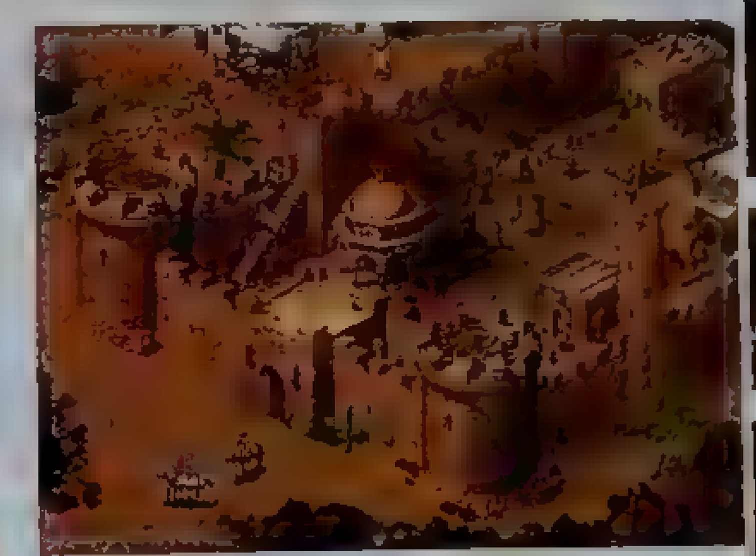
另外，旅馆也是玩家敛财的一个主要方式。玩家可以利用旅馆与麦酒"秘密"的收税，而不会得到任何的抱怨。

战争篇

战争主要分为两部分：攻城、防御

攻城

攻城最有效的方法就是攻击敌人的城门，当敌人的城门被打开后，便可以冲入城中，一举将敌人消灭。在进攻中威力最大的武器是冲车，但冲车的弱点却是速度较慢，需要4个工程师操纵，同时还要在其他兵种的配合下才能完全发挥其威力。在玩家对敌人发动进攻的时候，也要注意对自己队伍的保护，因为在一场攻城战中，守城的一方在开始阶段是占有一定优势的，



他们可以利用地形优势更轻松的完成防守。所以，玩家在攻打敌人的时候，应携带上巨型盾牌，这样可以减小敌人弓箭手的攻击。另外，玩家在攻城之前，还可以制定相应的战术，包括：挖隧道、填埋护城河或者向敌人城市里投掷死牛（制造瘟疫）等。

防御

相对于攻城者来说防御要简单一些。当玩家选择防御一方时，首先就是要保证城门的安全，加派重兵把守。建设角楼和塔楼，这两种建筑在防御时相比城墙有更高的防御力，而且其中可以安排弓箭手，占据有利的地形，拥有空中优势。这里有一点需要注意：角楼可以被敌人的地道破坏。在SC中，防守的一方还可以安置陷阱，来阻挡对方的进攻。陷阱表现为两种具体的形式：第一种是杀人坑，这是一个被盖住的深坑，下面有削尖的棍子，对你的单位而言这些坑是可见的并不会误伤，但是敌人一旦掉进去就会马上死亡。第二种是沥青沟，这是一个填满了沼泽污油的区域，一旦被火箭引燃，就会烧起致命的大火，但你需要在附近安排一名弓箭手，完成纵火的任务。■



老鸟坐堂

星球大战绝地武士 2

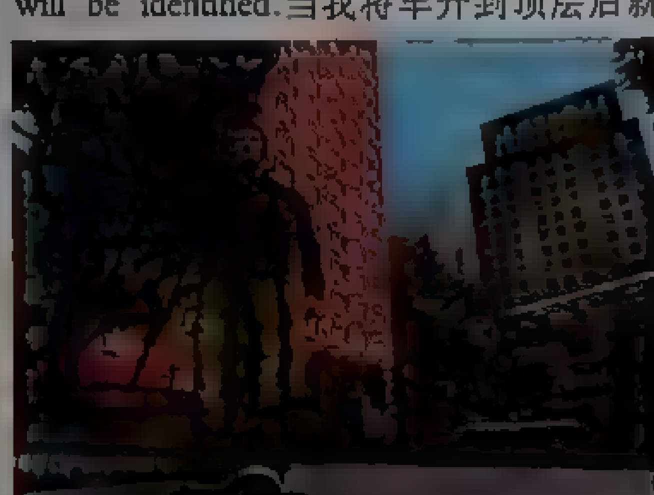
[Q]怎么在游戏中怎么使用大能(the force)?我在控制界面看到 L,F 和大能有关,我试了一下还是不能用。还有怎么能得到绝地武士的主要武器激光剑。在游戏的第 2 关,进入一个装有自动激光炮的大厅,将 2 门炮击毁后,怎么也找不到路了,请指点。

[A]FORCE 要在被“恐龙武士”戏弄以后,回到圣地取回自己的原力后,再找 LUKE 取完成武士训练并取回光剑;游戏默认是 F1-F8 代表 FORCE:PUSH、PULL、HEAL、HEAL、SPEED、LIGHTING、MIND TRICK、GRIP;原力也可由 S、X 选择,F 使用;另外 FORCE JUMP 就是跳跃,光剑投掷是鼠标 2(以上全是默认值)。你玩到的地方还不能使用原力,在你破坏 2 门 ION CANNON 后,回帝国军控制中心,会收到 JAN 的呼救,解决几个小兵后,走到你进 AT-AT 机库的入口右面的另一入口(就是先前进来关 ION CANNON 防护罩时一群小兵站着的平台上的右面一个入口),从此绕到后院,会看到“恐龙武士”已经抓住了 JAN,上去找他拼命(如果用无敌秘籍的话马上关掉),不要还手(真气人!)被他打倒后过关。此后不久你就可以使用伟大的原力了!MAY THE FORCE BE WITH YOU!

(上海 Slavik Alan)

侠盗猎车手 Ⅲ

[Q]D 点任务 WAKA-GASHIRA WIPE OUT,要求开到 NEWPORT 的多层停车场顶楼,开车撞死那个头顶上有箭头的人。我驾车来到指定的地方后,一进底层的停车场,有一句话在屏幕的下方出现,是暗红色的字体:if you proceed winthout a cartel car you will be identified.当我将车开到顶层后就出现任务失败的字样!是不是要开指定的车才不被发现?该怎样做?求助!



[A]其实很简单,这个任务就是要你干掉那个人并嫁祸给哥伦比亚人,所以你必须用特定的车去撞死他,这段英语的意思是说要你必须要用 CARTEL CRUISER 去执行任务,CARTEL CRUISER 就是执行任务用的车子的名字,蓝色的四座卡车,在哥伦比亚人的地盘上找得到,而且 D 点上一个任务也是用的这辆车,你不会不知道吧。

(浙江杭州 绿色的风)

魔力宝贝 2.02

[Q]我已 27 级,做的是封印师。最近去完成了战士系晋级任务,按官方网站上所说,将鉴定过的生命之花交给了维诺亚村长,村长说我能去晋级了,我兴冲冲地回银行拿了 5000 魔币去就职地晋级,可是 NPC 说我还不够格。

我又仔细看了攻略,上面说有个必要条件——称号是“呢喃的歌声”,可我的称号已是更高级别的“地上的月影”,难道说我不能转正了?请哪位高人告诉我原因和解决办法,小弟在此先谢过了!

[A]关于转正,不光是达到称号和完成树精的任务,大部分职业还要求相应的技能等级要达到一定程度才可以转正,27 级的封印不能转正,是得意技“精灵盟约”没有达到 LV4 的原因,把“精灵盟约”练到 LV4 再去转正就可以了!如果“精灵盟约”已经到 LV4 还不行的话就问问在线的 GM 应该可以解决问题。

(甘肃兰州 泡泡糖)

新绝代双骄 Ⅲ

[Q](1.07 版)通关了一次,但结局不好,我想重新玩。但读前面的存档时,进入大地图时会出现文件 ~f1d055.tmp 非法操作,然后就死机!第一遍玩时没有这种情况,怎么办?救救我啊!

[A] 如果只有在大地图上的存档不能成功读取,就可以考虑是大地图文件被病毒破坏了。反安装游戏后杀毒,重装游戏即可(以前的存档还可以使用,正常的反安装操作不会删除 Save 文件夹的)。但如果是在其他地图的存档也不能使用了,那么最大的可能就是你使用了不符合你游戏版本的修改器(比如使用对应 1.10 版游戏的专用修改器修改了你 1.07 版的存档),这样也会破坏存档文件,导致读档失败(对此 SLOTH 可是有着惨痛的经验教训啊!-_-b)。对于这个问题你除了继续使用能够读出的存档以外没有什么好的解决方法,只能提醒你下次修改存档要注意备份了。

(北京 SLOTH)

三国赵云传

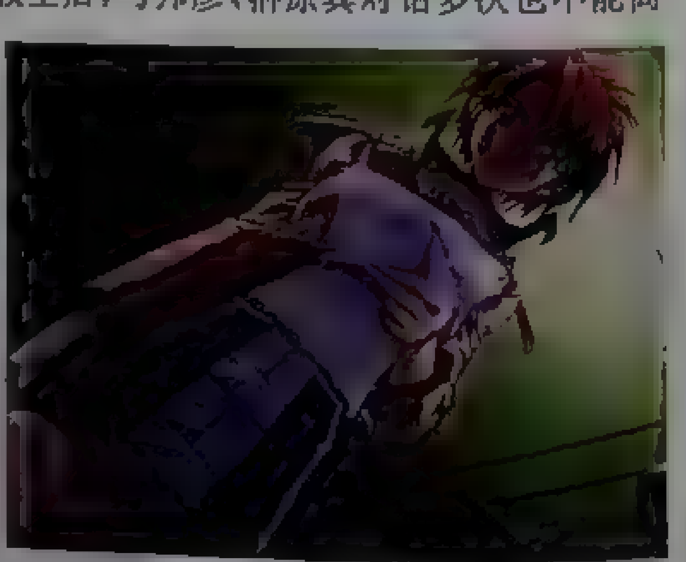
[Q]我接诸葛亮的任务去消灭山贼和找上古神器,山贼消灭了,山洞里的妖怪也消灭了,可就找不到上古神器,以至游戏无法进行,请老鸟指点指点。

[A] 在最上面那个屋子的旁边有一个水池,只要打完所有山贼和妖怪,水池边就会出现一条通道,只要进去再走到尽头就可以了。

(广西 刘力源)

夜行侦探·零

[Q]小次郎将榊原真送进教室后,与邦彦、榊原真对话多次也不能离开教室,点击“移动”会提示还有话没说,但每次对话得到的均是相同的回答。选择玛丽娜线,趁上司未在时偷跑出警察局,接下来就不知该做什么了,忘各位玩家帮忙。



[A]在教室里同真和邦彦会话时,要出现近焦镜头的谈话才能继续剧情,请再试试。玛丽娜线要在警察局里不断“谈话”和“询问”。当本部长离开后,和接待员进行 3 次谈话后出去。去公园的中央,选择“观察”→“托娅”等。在领事馆“咔嗒咔嗒”地“晃门”两次后和露丝会面。在游戏厅里选择“回想”→“昨天”。在中央大街选择“看”→“照片”两次,弥生就会出现。之后剧情暂时停止。

(上海 叶平平)

魔兽争霸 Ⅲ

[Q]安装完进行游戏,进入看完开场电影后电脑死机(黑屏)。第 2 次再进入时我按鼠标取消了开场电影又按了几下,竟然进入了游戏并开始了战役任务。玩了 2 分钟因要去吃饭退出了游戏,吃完后我再次进入游戏,没有了动画,屏幕变白,鼠标变成了沙漏,又是死机。我卸载了 WarCraft3 又安装了一遍,仍然白屏。访问 Blizzad 网站使用了他们所说的解决黑屏的方法,无效(WarCraft3·Reign of Chaos 1.0,WarCraft Chinese)。我的机器配置是 P1718MHZ/兼容显卡 64MB/集成声卡/256MB DDR 内存/DirectX8.0,但在玩 WarCraft3 时无 DirectX3D Sound(无声)。我的电脑可玩《毁灭之王》、《World Cup 2002》、CS 等,均有声。

[A]大家都知道,兼容或主板集成的显卡、声卡最容易出现一些莫名其妙的错误。估计你的问题就是它们惹的祸!建议你把 DirectX 和显卡、声卡驱动更新到最新版本,问题应该可以得到解决。

(北京 SLOTH)

仙剑奇侠传 98 柔情版

[Q]游戏正版,音乐怎么只是“梆梆”的鼓声,难听至极。我的电脑是联想同禧 519,PⅢ1G/128M/集成声卡显卡/DX8.1,求解。

[A]你的集成声卡一定是 AC97,它是软声卡,也许对 MIDI 音乐不太支持,即使用 Winamp 来听仙剑目录下 music 文件夹里的音乐也是不正常的。曾试换过驱动程序也无法解决,看来只能用别的声卡了。

(广东广州 詹晓飞)

幻世录 2

[Q]“终极秘器”怎么得?游戏共分几个级别?为什么遇不到“神秘男子”(第四轮了)?

[A]“最后的挑战者”一关和杰拉特对决时,圣殿 6 个角上有 6 样究极武器。终神秘器在去打三界破坏神之前到古战场触发随机战斗,在中间一对骷髅兵那里的一个亮点(要轮回七八次才拿得到)。游戏初始时有 3 级难度,可以轮回 8 次,难度递增。神秘男子是随机出现在各个城市的,运气不好的话可能数轮都遇不上。

(北京 品客)

创世纪战 Ⅲ

[Q](版本 v1.03)游戏后期,暗黑城 2F 关卡中,胜利条件是调查暗黑城内部。我已杀光所有敌人,打开所有宝箱,走遍地图每个角落,还未过关(西面房间有个鹿头,南面有个通道我都试过,无用),请指点。

(上海 陆文宇)

鬼屋魔影Ⅳ

[Q] 用 Aline 打到 13 个点的机关时过不去了,实在是不知道那十三个点怎么过,麻烦各位老大帮忙,多谢。

(小琪)

侠盗猎车手 Ⅲ

[Q]我被卡在波特兰主线任务的倒数第二个上了,要确保 8-Ball 去一艘船上安放炸弹,但每次都不能确保他不被船上好几十个匪徒的 AK-47 打死。这个傻瓜每次都奋不顾身往上闯,根本不等我消除威胁。请各位大虾助小弟一臂之力。

(北京 丁一鸣)

[Q]游戏玩了几分钟后,地点名字和提示全变乱了,速度变慢,甚至游戏里的设置菜单都变成一条彩条,看不到英文字。我的电脑是赛扬 2 533/128M/ASUS BX 主板/ASUS7100 型 GF2MX 显卡 16M/7387 芯片声卡/DX8.1,驱动是 28.32,请指教。

(广东 Tidus)

英雄无敌Ⅳ中文版

[Q](正版)有时进入游戏是乱码,但关机再开后就正常了,请问如何彻底解决?

(北京 赫元裔)

神话 Ⅲ:苍狼时代

[Q]游戏正常安装后,开始出现片头动画,但是动画完后屏幕一片雪白,鼠标不能用,其它按键也不能用,只有重新启动电脑,重新安装游戏后还是有问题,求救。

(福建 大头)

彩虹 6 号

[Q] 前面一直没问题,但玩不到 10 分钟就会定机,可是却可以按 ESC 键退出(要等十几秒)。是不是需要补丁呢?我的电脑配置是 K6-2 300(超到 366)/32M/S3357 显卡(AGP 有 4MB 显存)/VIA 金鹰主板。

(小星星)

疯狂坦克 2

[Q]下载客户端安装后,双击图标后就会出现非法操作:

F2 在 0000:00000000 的模块 <未知> 中导致例外 eedfadeH。

Registers:

EAX=00000000 CS=0000 EIP=00000000 EFLGS=00000000

EBX=00000000 SS=0000 ESP=00000000 EBP=00000000

ECX=00000000 DS=0000 ESI=00000000 FS=0000

EDX=00000000 ES=0000 EDI=00000000 GS=0000

Bytes at CS:EIP:

Stack dump:

接着出现 Exception EOleSyError in module F2.EXE at 0005C081 类没有注册!我按原路径安装了,可每次都出现同样的问题!下载了好几次客户端,我用的可是猫!我的机器配置是:PⅢ500 256M/8G/WIN98SE/DX8.1/S3 显卡 8M/Yamaha724 声卡。我该怎么办?

(leon118)

VGS 问题

[Q]最近在运行 VGS 时出现提示:需要奔腾级或同级别处理器。本人机器为 P4 1.7G/GeForce Ⅱ 400/256M DDR/技嘉 845E 主板/集成 AC97 声卡/WIN98SE,请哪位大侠帮忙。

(于夫)



极限攻略 E-PASS
秘集市

终极刺客 II 沉默杀手
Hitman 2: Silent Assassin

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录中的 HITMAN2.INI 文件，设置如下两行字符，保存后进入游戏即可开启控制台功能：

EnableConsole 1
EnableCheats 1

在游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

IOIRULEZ	刀枪不入模式开关
IOIGIVES	获得所有武器弹药
IOIHITLEIF	生命全满
IOISLO	慢动作模式开关
IOIER	炸弹模式开关
IOIHITALI	Ali 模式开关
IOILEPOW	特殊攻击模式开关
IOIGRV	无重力模式开关
IOINGUN	射钉枪
IOIPOWER	超级力量

也可以在大写键锁定状态下直接在游戏中输入上述字符串获得相应功能，你可能需要用稍慢的节奏依次输入字符。

开启所有任务

以上述方法打开 HITMA2.INI 文件，找到下列一行：

DefaultScene=AllLevels/logos.gms

将其改为：

DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms

保存后启动游戏，即可进入选关画面，且所有关卡均已开放。

试玩版密技

以上述方法打开 HITMA2.INI 文件，添加下列一行：

enableconsole 1

保存文件后启动游戏，在游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

god 1	刀枪不入模式
giveall	获得所有武器及弹药
invisible #	隐形模式开关(#=1 开 0 关)
infammo	无尽弹药
commands	列出所有指令
ip_debug 1	除错模式
ip_timemultiplier #	时间调整(#=1 正常时间)

【测试:NA PAGAN 提供 A】

战俘
Prisoner of War

进入游戏的 PASSWORD 画面，输入下列代码并回车获得相应功能（注意字母大小写）：

GER1ENGS	开放所有游戏章节
GERLANGS	开放所有游戏章节
DEFAULTM	恢复预设章节
FARLEYMYDOG	获取所有关卡秘密
BOSTON	主视角模式
FOXY	顶视角模式
DINO	无尽蜡钱及石块等物品
FATTY	无法射击
MUFFIN	调整卫兵的大小
QUINCY	调整卫兵的感知力
ALLTIMES	获得所有日记事件
CORETIMES	获得关键事件
FARLEYMYDOG	取消除当前事件外的关键事件
TOGSAVECAN	游戏中存盘功能开关
DT	设定日期时间
JOE	功能未明
KAZ	功能未明
SHOWTIME	功能未明
JASMINE	功能未明

【测试:NA PAGAN 提供 A】

突袭 II
Sudden Strike 2

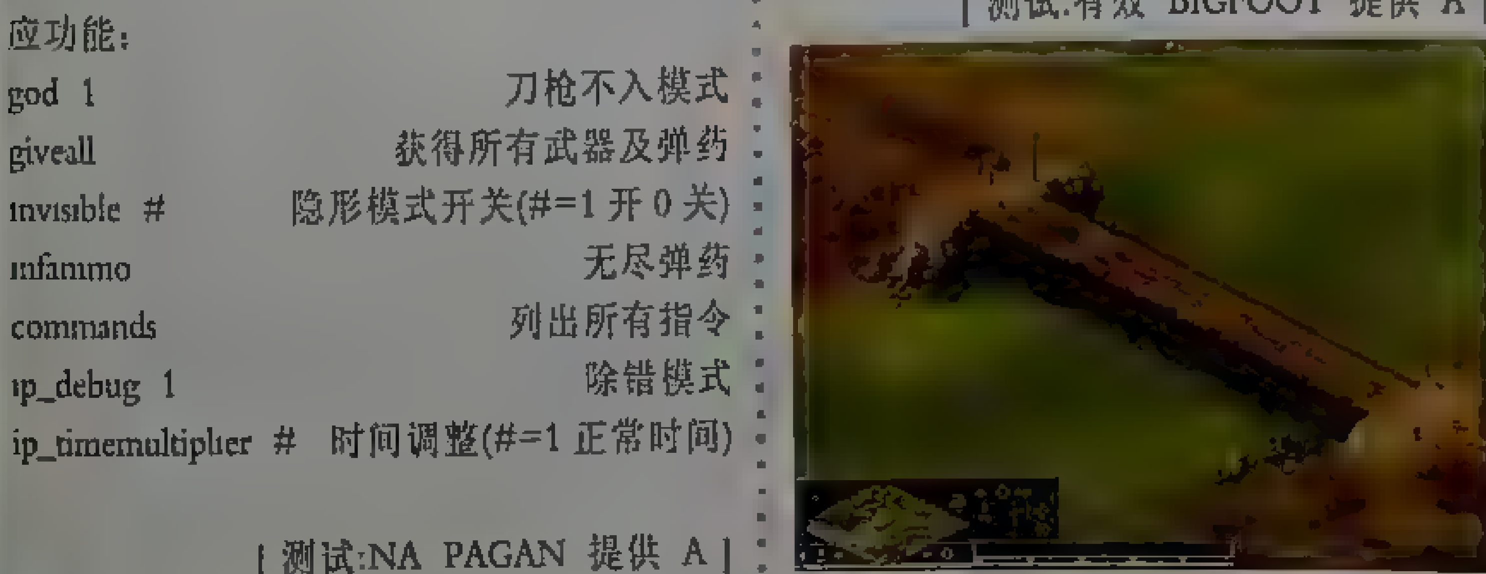
游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

**Omniscience	消除战场迷雾
**blitzkrieg	当前关卡立即获胜
**koenigstiger	单位刀枪不入且火力超强

上述代码适用于德文版，在英文版中，请使用下列代码：

Omniscience	消除战场迷雾
blitzkrieg	当前关卡立即获胜
koenigstiger	单位刀枪不入且火力超强

【测试:有效 BIGFOOT 提供 A】



重型卡车:钢铁 18 轮
Hard Truck: 18 Wheels of Steel

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录中的 \game\usr\config.cfg 文件，找到下列一行：

uset g_console "0"

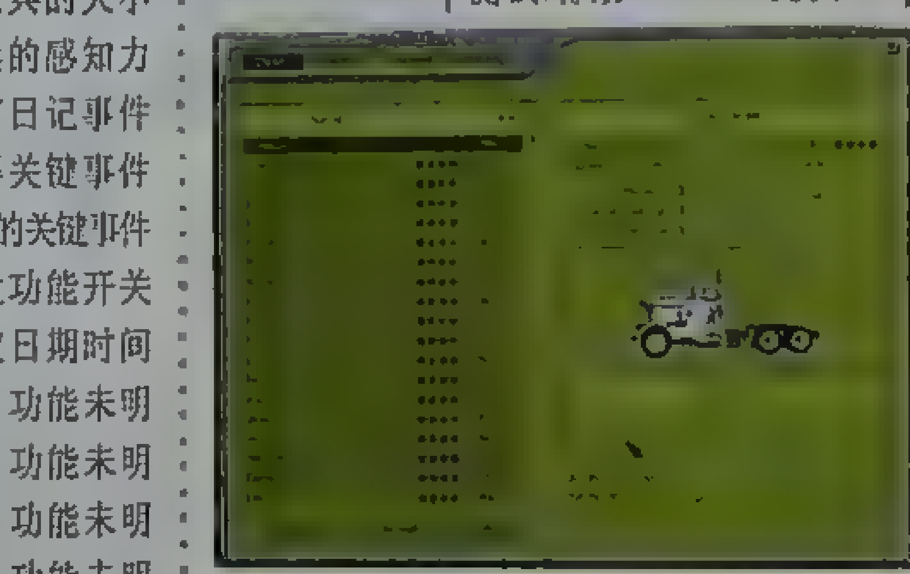
改为：

uset g_console "1"

保存文件后启动游戏，此后可在游戏中按【~】键进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

cheat truck #	更改卡车车型，# 为 1 至 6 的数字
cheat skill #	更改公司级别，# 为 1 至 4 的数字
cheat driver	开启所有可供雇佣的司机
cheat contracts flow #	获得当前路径上的通行许可证级别，# 为 1 至 4 的数字
cheat money (#)	设定公司账户的金钱数目为 #
cheat noticket	免于获得超速或超重罚单

【测试:有效 WING 提供 A】



中国 II 永恒帝国
Everlasting Empire

在主选单画面中用鼠标顺序点击“中国式”三个字，此时会在屏幕左下角出现“管理者”字样，表示秘技功能已被激活。此后在游戏中先按住【CTRL】+【ALT】，然后再按下列指定热键获得相应功能：

【CTRL】+【ALT】+【E】	显示屏幕区域内的地形与城市
【CTRL】+【ALT】+【X】	地图全开
【CTRL】+【ALT】+【T】	将所选国家交由电脑托管
【CTRL】+【ALT】+【M】	每按一次增加 10000 金钱

【测试:有效 杨广涛 提供 A】



冰风谷 II
Icewind Dale 2

执行游戏设置工具，在其中开启秘技面板选项（cheat console option）。此后在游戏中可按【CTRL】+【TAB】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能：

ctrlaltdelete explorearea()	城地图全开
ctrlaltdelete movetomarker()	传送选中的队员至鼠标处
ctrlaltdelete midas()	获得 500 金币
ctrlaltdelete addgold(#)	获得指定数目 # 的金币
ctrlaltdelete setcurrentxp(#)	设置选中角色的经验值 #
ctrlaltdelete setchapter(#)	设置当前章节号 #（0 至 5）
ctrlaltdelete movetoarea("区域名")	调入指定区域（区域名见 2 号光盘数据目录的文件名）
ctrlaltdelete createitem("物品代码",#)	生成指定数量 # 的指定物品，物品代码见后
ctrlaltdelete addspell("法术名")	选中角色获得指定法术
ctrlaltdelete setglobal("变量名","类型",数值)	设定变量名为指定数值（类型为 LOCAL、GLOBAL 或区域名）
ctrlaltdelete getglobal("变量名","类型")	检查当前的变量状态
ctrlaltdelete firstaid()	获得药水和卷轴（似乎无效）
ctrlaltdelete jeffkattacks()	召唤怪物攻击自己（似乎无效）
ctrlaltdelete jeffkdefends()	召唤怪物保护自己（似乎无效）
ctrlaltdelete enablecheatkeys()	激活秘技热键如下：
【CTRL】+【A】	按角色顺序前翻
【CTRL】+【S】	按角色顺序后翻
【CTRL】+【C】	重放章节序幕
【CTRL】+【F】	斥转或旋转选中的角色
【CTRL】+【M】	显示区域信息供除错之用
【CTRL】+【J】	传送全队至鼠标处
【CTRL】+【Y】	杀死选中的单位
【CTRL】+【K】	杀死选中的怪物或将角色从队伍中移除
【CTRL】+【R】	治愈选中的角色或怪物
【CTRL】+【U】	获得无限的经验值
【CTRL】+【X】	显示当前鼠标位置和方格
【CTRL】+【1】	轮换护甲级别
【CTRL】+【2】	屏幕变暗
【CTRL】+【3】	屏幕增亮
【CTRL】+【4】	显示轮廓多边形
【CTRL】+【6】	转换当前选中角色至下一个
【CTRL】+【7】	转换当前选中角色至前一个
【CTRL】+【9】	显示角色结图框

以下是使用 ctrlaltdel createitem("物品代码",#) 时所使用的物品代码集，其中第一列为物品代码，空格后为物品名称供识别选用。

00CLCK02 Cloak Protection +3
00CLCK03 Cloak Displacement (+4 to Save vs Missile)
00CLCK04 Cloak Non-Detection (invisible to scrying spells)
00BRAC01 Bracer Bracers
00BRAC02 Bracer Defense +2
00BRAC03 Bracer Defense +3
00BRAC04 Bracer Defense +4
00BRAC05 Bracer Archery
00BRAC10 Bracer Expertise
00BRAC11 Bracer Icelandic Pearl (+3 To Save vs Cold)
00BELT03 Belt Bluntness (+3 to Save vs Blunt Weapons)
00BELT04 Belt Piercing (+3 to Save vs Piercing Weapons)
00BELT05 Belt Beatification (Permanent Blessing)
00BOOT02 Boots Stealth (+2 to Hide)
00BOOT03 Boots North (+? To Save vs Cold)
00BOOT04 Boots Avoidance (+4 to Save vs Missile)
00BOOT05 Boots Grounding (+4 to Save vs Electricity)
00BOOT09 Boots Winterbranch (Immune to Snare, Entangle)
00BOOT14 Boots Yeti (+? To Save vs. Cold)
00BOOT15 Boots Snow Wolf (+? To Save vs Cold, +1 Char)
00CHAN06 Armor Baleful (+?? Char-1, Immune to Mind)
00CHAN07 Armor Elven Chain of the Hand (+6?)
00CHAN08 Armor Armor of Life (Regen..., +8?)
00CHAN09 Armor Ogien's Armor (+?? Enrage Animal)
00WAND01 Wand Wand of Fear
00WAND02 Wand Wand of Magic Missiles
00WAND03 Wand Paralyzation
00WAND04 Wand Fire (6d6, 6d6+6)
00WAND05 Wand Lightning (6d6)
00WAND06 Wand Sleep
00WAND07 Wand Summon Monster (Summon Monster II)
00WAND08 Wand Wand of Heaves (Cleric Wand)
00GEM01 Gem 00GEM01 through 00GEM30 are all valid gems
00GEM26 Gem Diamond (Needed for Airship Quest, Chapter II)
00GEM29 Gem Kings Tears
00GEM30 Gem Rouge Stone
00HFSLD8 Long Sword Delmar's Healing Blade
00HFSLD? Long Sword Sword of Clearing Dykahst
?1HFSLHE Long Sword Golden Heart of <Chauntea>
50HFSLAB Long Sword Barrow Wight's Blade
60HFSLHA Long Sword Light of Cold Sunat
63HFSCSS Scimitar Scimitar of the Soulless
6?HFSCCS Scimitar Caernach's Silver Sickle
00HFSDT? Great Sword Dweinar's Folly
ZZ66HFWB Great Sword Thunder's Shock
11HFS?KS Great Sword Saga of Wandering Sky
0?HF?BBS Bastard Sword Know Thy Family
00HFSBPC Bastard Sword Order's Heresis
00HFSBKW Bastard Sword Blood, Wrath
00HFSSLS Short Sword Lolth's Cruel Sting
00HFSSSH Short Sword Assassin's Blade
00HFSSTD Short Sword Shame of Thy-Durag
00HFAXAS Battle Axe Soul Stealer
00HFAXBA Battle Axe Scales of Balance
00HFAXSP Battle Axe Death's Ally
11HFAXFS Battle Axe Eggsplitter of Shaengarne Ford
51HFAXDF Battle Axe Duergar Forged Doom Axe
ZZ16HFSC Battle Axe Mighty Scalecleaver
00HFAXB? Great Axe Cowards Flight
00HFAXWT Great Axe Grim Widow-Through
11HFAXEW Great Axe Executioner's Wife
00HFAXBD Throwing Axe Big Black Flying Death
0?HFAXCF Throwing Axe Stormshifter
00HFAXST Throwing Axe Screaming Axe
11HFAXHD Throwing Axe Dinicobble's Axe
00HFHMPH Warhammer Masher
00HFHRSC Warhammer Hammer of Lightning
11HFHPCR Warhammer Slow and Steady
51HFHRDA Warhammer Hammer of Utter Darkness
51HFHRVA Warhammer The Dire-Hammer Valorfoe
63HFHRBI Warhammer Xvim's Brutal Impact
00HFBLAG Bow Mithril Arc
00HFBLFK Bow Triumphant Flamekiller
00HFBLSF Bow Sophia's Arc
0?HFBLSR Bow Great Sun-Reacher
00HFBSEH Bow Swift Eye of the Hunter
00HFBSRS Bow Furious Rabbit Slayer
00BWHUHF Crossbow Hagren's Folly
00BWLAHF Crossbow Hagnen's Foolishness
00HFHACE Crossbow Beloved Celoise
00HFHAHF Crossbow Folly of Hagnen Odestone
00HFHAIA Crossbow Mithril Arbalest
00HFHYDR Crossbow Shielded Mailripper
0?HFLXHF Crossbow Foolishness of Hagnen Odestone
00HFLXIM Crossbow Iron Mary's Bold Reply
00HFLXMB Crossbow Hakavai's Swift Bane
5?HFHXDB Crossbow Dragu's Doom Bolter
5?HFHXHB Crossbow Dragu's Hell Bolter
00HFSGCT Sling Winnie Cat-tail
00HFSGSS Sling Sun-Kissed Sparrow
??HFSGLH Sling Left Hand of Darkness
00HFCBHC Club Club of Confusion
?1HFCBMK Club Paths of Kuldahar
63HFCBMP Club Monkey Paw of Extreme Prejudice
50HFCLBT Club Bezib's Amazing Everlasting Torch
00HFMEAR Mace Glowing Azure Rod
00HFMECF Mace Iron Hand of Ghanion
ZZ6HFMK Mace Selune's Blessing
00HFMRMG Morningstar Lathander's Gift
00HFMRMS Morningstar Mountains of Selune
00HFFLFV Flail Demon's Breath Flail
00HFFLSR Flail Chains of Righteous Strength
00HFMASS Flail Svirfneblin Skull
11HFFLBC Flail Black Chimes
63HFFLPF Flail Pustule's Flail of Boils
00HFSFDD Stave Delnar's Lightning Stave
11HFSFPI Stave Iron-Banded Staff
12HFSFWS Stave Cabalist Whispering Staff
51HFSFRH Stave Ryomaru's Harmless Staff
00STAF86 Stave Phantom Staff
00STAF89 Stave Staff of Fireballs
00HFSRIH Spear Life's Blood Drinker
?1HFSANP Spear Twelve Paces
50HFSPFS Spear Kyosti's Hunting Spear
63HFHBPB Halberd Pudu's Fiery Blight
00HFHBDC Halberd Hand of the Buccaneer
00HFHBHL Halberd Holy Harvest of Lacerne
00HFDGFW Dagger Dagger of Closing Arguments
00HFDGPF Dagger Ysha's Sting
11HFDGGR Dagger Goblin Slayer
50HFDCLT Dagger Black Lamia's Tongue
52HFDGSH Dagger Baron Sulo's Hook
6?HFDGWS Dagger Wyvern Stinger
62HFDGXF Dagger Xvimian Fang of Despair

【测试:NA BIGFOOT 提供 A】

盟军行动:抢滩前线
Operation Blockade

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

eat your spinach	刀枪不入模式
say uncle	当前任务立即获胜

【测试:NA WING 提供 A】

泥地赛车 II
Dirt Track Racing 2

以 Chimchum 作为玩者名字，此后可按自己的喜好重新输入玩者名字并开始游戏，这样一开始就可获得 100 万元资金。

【测试:NA WING 提供 C】

闪点行动:红色战锤
Operation Flashpoint: Red Hammer

在指定的游戏画面中按下【左 SHIFT】+【KP-】（数字小键盘减号），然后输入下列代码获得相应功能：

iwillbetheone	刀枪不入模式（任意画面）
savegame	保存当前游戏进度（游戏画面）
endmission	结束当前任务（游戏画面）
campaign	开放所有任务（主选单画面）
topography	在地图上显示海拔高度（主选单画面）

【测试:NA PAGAN 提供 A】

红鲨
Red Shark

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏安装目录中的 GameSettings.script 文件，找到如下一行：

bool ConsoleEnabled = false;

改为：

bool ConsoleEnabled = true;

保存后启动游戏，在游戏中可按【F3】进入控制台，输入下列代码并回车获得相应功能（要关闭则将 true 替换为 false 输入一次），按【ESC】关闭控制台：

immortal = true	刀枪不入模式
god_mode = true	刀枪不入模式
fullammo	弹药全满
unlimited_ammo = true	无尽弹药
enabled_missions = true	开启所有任务
detail_texture = true	高清晰图像纹理
zone_texture = true	区域地图图像纹理

在游戏安装目录 Common\Helicopter.script 文件中定义有武装直升机的各项能力数值，您也可以以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开进行修改。

【测试:有效 WING 提供 A】



【测试:有效】经编辑部实际测试通过
【测试:NA】未经编辑部测试



No One Lives Forever 2

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

优点：作品众多独到的创新推动传统 FPS 游戏在单人任务范围向更高层次发展。

缺点：过高的配置要求以及相关兼容性问题影响作品在更大范围玩家群体中普及。

这是一个 FPS 类型风行的年代，在今年中我们看到了太多的精品，这些作品带来了更多的创新思想，更多的乐趣。从此主视角射击似乎真正可以从动作类中完全分离出来，成为一个真正独立的类型了，因为它们真的是那样的与众不同。

当笔者拿到了 Monolith 的《无人永生 Ⅱ》(No One Lives Forever 2：A Spy in H.A.R.M.'s Way，后文简称 NOLF2)时，独立 FPS 类型的观念变得更为强烈了。美丽的 Cate Archer 小姐重新回到了我们的身边，带来了更曲折的冒险故事，更新颖的武器装备，更有趣的游戏细节。

黑暗中的舞者

无人永生 Ⅱ

文/Aan

现在的 Cate Archer 仍然在为 UNITY 组织工作着，仍然在与邪恶的 H.A.R.M. 组织作对，阻止他们最终的欧米加计划。故事依然是"时髦"的话题——恐怖组织的核武威胁，40 个任务发生在世界的众多地区，拯救世界的重任再次落在了 Cate 的肩头。

众多的任务当中，你将遇到一代中一些熟悉的角色。Bruno 依然在 UNITY 组织当中，但现在他的职位已经获得了提升，不知是不是拜 Cate 非凡的功绩所赐了；古怪的 Schenker 医生还是那样不修边幅；而老对手 Volkov 并没有丧命，只是拖着残废的身体躺在轮椅之中，另外他还联络到 H.A.R.M.组织苏格兰成员 Magnus Armstrong，共同策划着更大的阴谋。作品中的新角色包括 H.A.R.M.组织更高层的领导者，一位神秘的女忍者首领 Isako……当然新角色还远远不止这些，尽管他们大多只是担当配角，但在故事中也有着诸多精彩的表演。

近来所有注重单人任务的动作游戏很大程度上都在朝电影的方向靠拢，尤其是在交代情节的过场动画中表现得更为突出，NOLF2 也不例外。序章中，Cate 在日本调查 H.A.R.M.组织的秘密行动，然而这次任务进行得却并不顺利，接头人惨死，Cate 也身负重伤……至此游戏才真正上演。亲身体验了序幕之后，相信每位玩家都能从中看到 007 系列影片的影子。的确，一款出色游戏所能带给你的已不仅仅是娱乐，而更多的则需要你去欣赏。



为了真正适合一名特工的身份，隐秘行动在游戏中占了极大的成份。现在你可以通过一个新设计的图标来了解你的隐藏程度。当你缓缓进入阴暗的角落时，屏幕中下方会出现一个黄色的圆形图标，当该标志转为蓝色时，则表明你已经消失在黑暗之中了，此时敌人将完全看不到你。在黑暗中隐藏是秘密行动的基础，此外，在每个墙角探身观察也是经常要用到的动作。在较高的游戏难度下，大多数敌人你并不能通过武力去解决，秘密行动躲过他们才是最可行的方式。

游戏的关卡设计也变得更为开放，你可以采用两三种不同的方式通过某特定区域。也就是说你可以通过不同的路线躲过那些往来的巡逻哨兵，当然相应的他们也会选择不同的路线来围堵你这个潜入的间谍。针对这些，制作者为玩家提供了丰富的道具装备，除了游戏发售前公布的口红相机、化尸水等小工具外，现在你甚至可以用香蕉皮、捕兽夹来干扰按固定路线行动的敌人。

当你不慎引起骚动之后，你可以注意到那些警卫将对突发的异常情况采取更丰富的应对行动，同时这些行为也更具有逻辑性。无论是在庞大的室外或是狭窄的室内场景中，所有的警卫面对突发事件都会迅速选择最佳行动策略，他们之间也会协同行动，有些人会寻找掩体从正面进攻，另一些则会试图寻找其他路线对你构成围攻之势。当然，事实上的表现并不象以上描述的那样完美，敌人迂回围攻的路线选择还是显得有些单调；而另外一点缺陷却是致命，当他们看到地上的尸体后都会停下来全心投入去观察，这就给你提供了更多消灭他们的机会。

本作中关卡的设计较为复杂，各项任务也变得联系紧密，通常你需要连续寻找一系列道具，这不由得使人感觉到游戏吸收了一些传统冒险游戏的经验。举一个典型的例子说：进入一间木屋，你需要先用开锁器打开房门，随后寻找发电机恢复木屋的电力供应，在启动发电机之前你还要寻找新的保险丝……为了寻找这些物品或解决某些特殊的谜题，你经常还要阅读沿途得到的提示文件或与 NPC 交谈。在一个庞大的场景中，为了完成任务你有时会走些回头路，幸好在此之前你已经清理的区域内不会再出现敌人了。

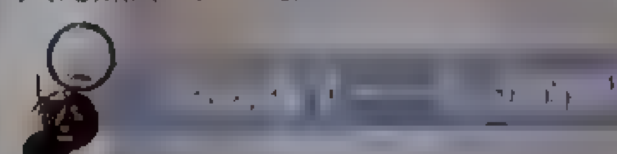


游戏中你可以通过罗盘指示的方位找到任务点或大型场景的切换出口。尽管罗盘标明的只是任务点的方向，并不能体现目前位置与该点之间的距离，但这已经为你提供了极大的方便。游戏中还有许多体贴的设计，例如你手中拿着武器，面对着一扇锁住的门，此时你并不需要在装备栏里选择开锁器，只要对准锁孔按下动作键，系统会自动选用开锁器达到你的意图。当某些任务目标的提示文字呈灰色显示时，则表明你需要使用某些特殊道具了。

技能属性系统也是 NOLF2 中一项极大的改进。游戏中 Cate 可通过提升：隐藏(Stealth)、耐力(Stamina)、射击(Marksmanship)、携带(Carring)、装甲(Armor)、武器(Weapon)、道具(Gadgets)、搜索(Search)八项技能的等级来提高行动效率。例如提升射击术等级可以提高你装填的速度和使用狙击步枪的稳定性，同时还可以降低敌人对你射击的命中率。

技能等级的提升是通过经验点来实现的，当完成任务或找到特殊提示时都会获得一定数量的经验点。相应的，技能等级越高需要付出的经验点数也越多。也正是在这种技能属性系统的驱使下，你将乐于尽力去解决大量的谜题，并完成所有的奖励任务。

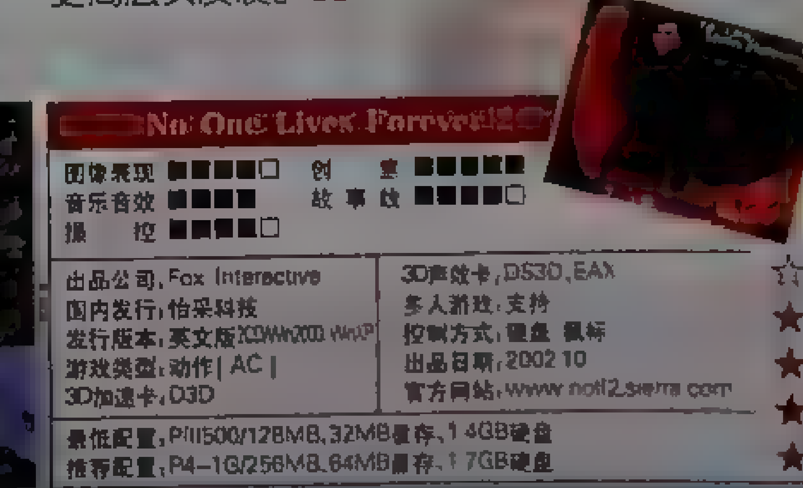
游戏中搜索是你最主要的工作，你不但要找到关键的信息或道具，而常用的武器弹药、药剂和防弹衣同样是完成任务的必须品。在 NOLF2 中你可以在敌人身上找到这些常用的物品。对准死去或昏倒的敌人按下动作键即可完成整个搜索工作，最先得到的将是敌人手中的武器，随后得到的是些辅助性道具甚至日常用品。在这里体现出了一项相当有趣的设计，有时你会从敌人身上找到其亲人的照片或者一张电影票……



正如大家所看到的，NOLF2 的画面表现是相当出色的。利用最新改进后的 LithTech Jupiter 引擎，游戏成功再现了西伯利亚辽阔的雪原，水下核潜艇内部狭窄的空间场景。尽管在某些细微之处仍有锯齿和粗糙的颗粒，但并不会过多地影响游戏的观赏性。此外，引擎在稳定性和流畅性方面的表现还是非常令人满意的。

角色模型的设计同样出色，人物面部和身体的细节表现堪称精致。细心观察的话，你可以发现人物的眼神现在也得到了成功的体现。NOLF2 中角色的眼睛不再是一张简单的贴图了，你可以看到眼球在眼眶中转动。例如角色在巡视四周时，随着头部的动作，眼球及瞳孔的方向也会随之发生改变。此外，人物身体的动作也更趋于真实，这在战斗中表现得较为明显。

此时，当我们亲自体验之后，才真正理解了 NOLF2 为何一度被誉为年内最受玩家期待的 FPS 作品。游戏在仅考虑单人情节任务的前提下，从任何一个角度来看都堪称精品，在这里笔者亦不想谈关于多人模式。可以说 NOLF2 开拓了视野，推动了单人 FPS 游戏向更高层次发展。



No One Lives Forever 2

图像表现	■■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■■■	故事性	■■■■□
操控	■■■■□		

出品公司：Fox Interactive	3D声效卡：DS3D，EAX
国内发行：怡采科技	多人游戏：支持
发行版本：英文版 2000/Win2000/WinXP	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：动作（AC）	出品日期：2002.10
3D加速卡：D3D	官方网站：www.nolf2.sierra.com

最低配置：PII500/128MB，32MB显存，1.4GB硬盘

推荐配置：P4-1G/256MB，64MB显存，1.7GB硬盘



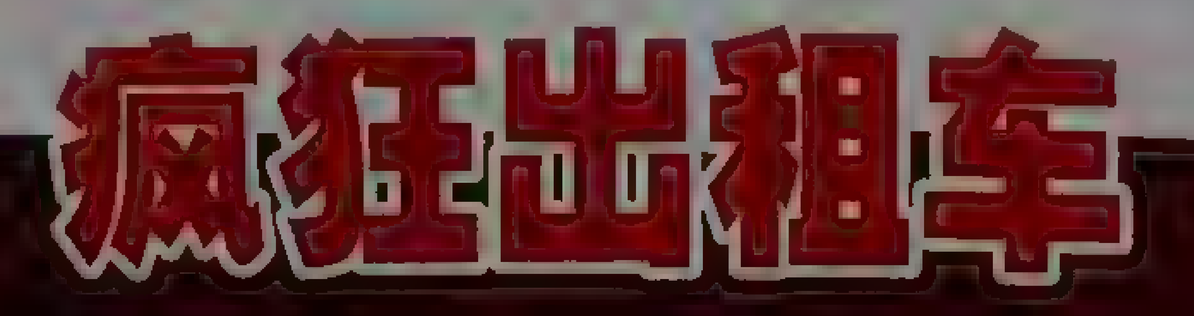






优点： 游戏乐趣独特，简单易于上手，音乐音效生动

缺点： 画面特效表现限于移植作品本身而稍显不够时尚

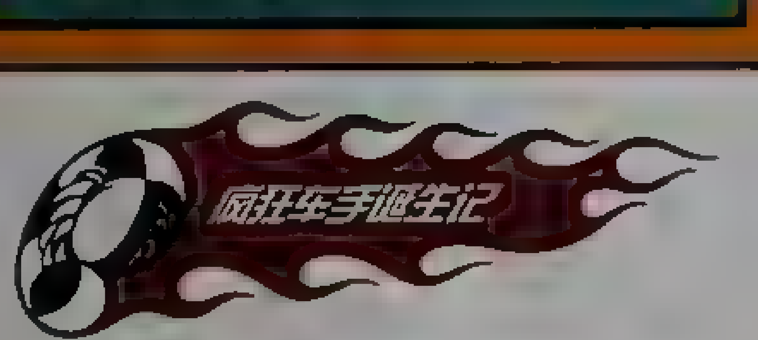


疯狂出租车

对竞速游戏风格极端化的思考

Crazy Taxi

文/坏老黑



疯狂车手诞生记

《疯狂出租车》PC 版（Crazy Taxi PC）最初是以街机平台为载体推出的，从某种意义上来讲，它的游戏风格也是由该游戏平台的特性决定的。没有专业的驾驶模拟，玩家只需要方向键与简单的换档就可以开始飞奔，这种操控根本毫无"拟真"可言，一个"专业赛车游戏爱好者"肯定会对此嗤之以鼻。不过只消一碰（游戏本身根本就不存在上手时间的问题），就再也没人能抵挡它的魅力，根源在于它的风格。

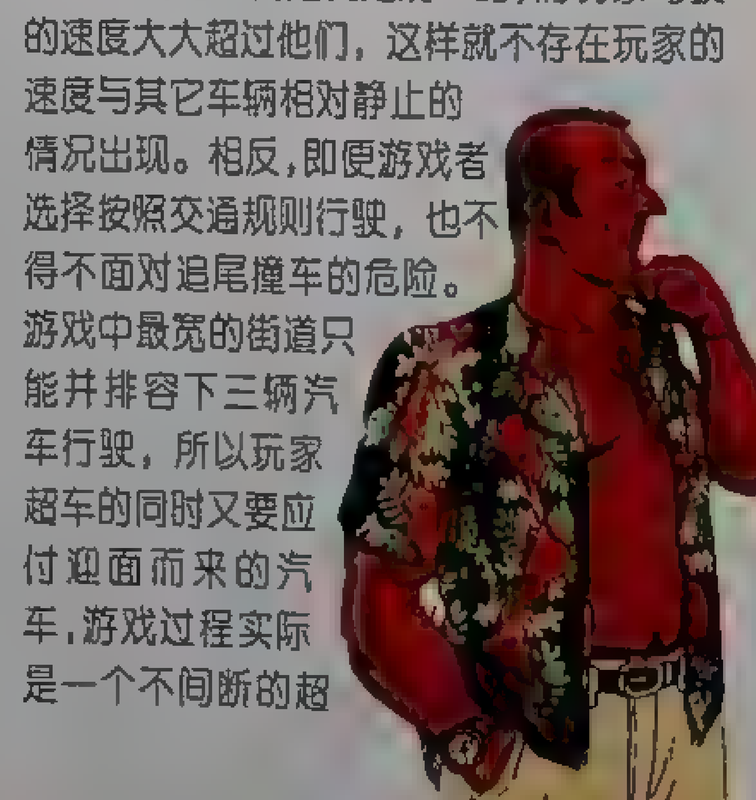
游戏所提供的赛车环境是空前真实的，摩天大楼、游乐场、肯德鸡快餐店、停车场、地铁站、有轨电车、棕榈树、海滩、阳光等等的一切，构成了一个充满热力的美国西海岸城市，穿行于大街小巷的各式交通工具构成的洪流犹如在城市的血管中流淌，街边各色身份的行人赋予了这座虚拟城市以生命。玩家置身于一个与真实世界毫无二致的游戏环境中。

上述一切并不包含任何风格化的东西，一切都是很平常的游戏设定。关键在于其游戏方式——作为一名出租车司机，为了钱而"不择手段"地将客人以极其夸张的手法送到目的地，这与游戏所提供的真实环境之间是矛盾的，融入真实环境的荒诞成分与其产生了剧烈的"化学反应"，出现的是诙谐、黑色幽默甚至无厘头的搞笑氛围。"疯狂"二字从字面上解释，是在真实环境中（这是本游戏所着力表现的"面"）干出难以想象的事情（作为本作的游戏方式，也是整个游戏的"点"），一部以"疯狂"为自身风格的竞速游戏就这样诞生了。



让我们HIGH一把!

以上的游戏元素调配仅仅是"疯狂"的前奏，在游戏中，"疯狂"随处可见。道路上由 CPU 控制的车辆速度是统一的，而玩家驾驶的速度大大超过他们，这样就不存在玩家的速度与其它车辆相对静止的情况出现。相反，即便游戏者选择按照交通规则行驶，也不得不面对追尾撞车的危险。游戏中最宽的街道只能并排容下三辆汽车行驶，所以玩家超车的同时又要应付迎面而来的汽车，游戏过程实际是一个不间断的超越与避让的过程，尾随车身颤动的游戏画面伴随着火爆的音乐更是让玩者十指大动，其刺激程度是一般急速类游戏所无法比拟的。

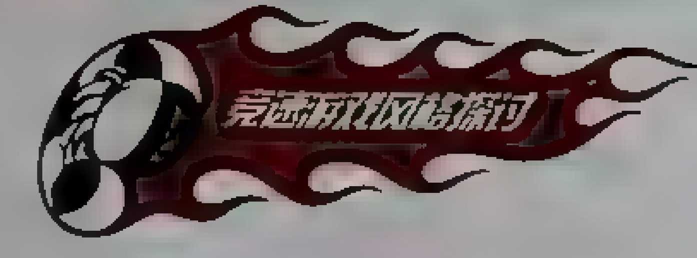


游戏的核心设定更是处处以实现"疯狂"为目的，它是通过"乘客"来实现的——玩家的任务是挣钱。多带客人并不能在有限时间内得到高级评价，玩家要满足疯狂的乘客。在高速中紧急避让能够让客人快乐，他们会付给你更多的钱；撞到其它车辆会让乘客感到不快，他们会减少付费。赚钱的多少直接考验玩家的驾驶技术与挑战危险的决心，所以"疯狂"就不是玩家情愿与否的事情了，如果玩家想玩出高水平，就必须全心全意地跟着疯，可见，"疯狂"除了是游戏的标题、背景以外，也是它的最基本游戏方式。玩家驾驶的车辆不会损坏，游戏中也不存在交通意外，这些细节设定都是让游戏氛围不至于在娱乐过程中被破坏。



每个乘客都这么火爆地上车?!

笔者认为，无论是影视作品还是游戏软件，一种优秀的娱乐"风格"必须要能够满足大众所共有的某种心理需要。例如 PS2 刚推出的时候软件销售并不理想，唯有一个名为《最初映象》的软件受到了极大的欢迎，它的游戏架构算不上复杂，游戏提供了若干 3D 描绘的 MM，开发商将所有的资金都花费在这些虚拟人物的模型塑造上，使她们栩栩如生，连举手投足的细节动作都再现得极其精妙，它的游戏方式很简单，玩家使用手柄来模拟照相机为这些 MM 拍照，过关之后可以拍摄更多的 MM 与姿势。完全可以说，这个游戏的成功得益于满足了玩家隐藏在潜意识里的某种"阴暗心理"。《疯狂出租车》所满足的自然是"让我在这野地上撒点儿野"的心态——体验冲破钢筋水泥森林与交通规则束缚的快感。



竞速游戏风格探讨

如果您认为笔者上述关于"游戏风格的成功与否取决于是否满足受众心理"的"胡言乱语"是正确的，非常感谢，请思考这个问题：目前竞速游戏的风格是什么，这种风格能否持久地吸引占其消费主体的普通玩家？

在视觉表现上，以美国艺电"极品飞车"系列为代表的华丽派不断追求高端图形技术带来的真实视觉感受；以雪乐山"云斯顿赛车"系列、EA SPORTS 的 F1 系列为代表的赛车游戏则是不断强化物理特性来达到"真实"，当然如今看来这两个流派已经开始相互融合，《极品飞车：保时捷之旅》与《冠军拉力赛 2002》等一批作品已经共同具备了这两个特点。随着硬件技术的发展，图形质量已不再是制约游戏表现的瓶颈，制作者越来越多地将精力花在对摩擦力、离心力等细节的再造上，加上近年来竞速游戏创意极度匮乏，"真实"几乎成为了竞速游戏的唯一卖点，无论在策划、制作、发售等各个环节中，厂商口中重复频率最高的就是这个词，也使得"真实"成为他们争相抢夺的救命稻草。

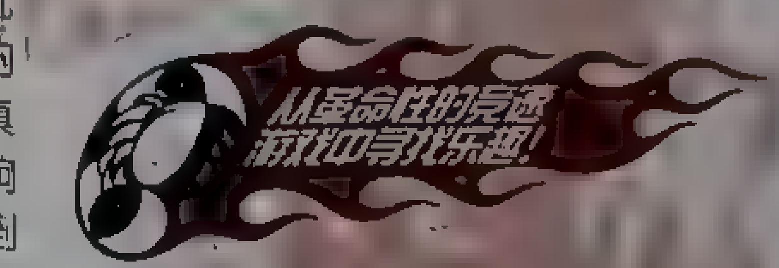
玩家希望在虚拟世界中完成在现实中所无法完成的事情，然而，无论你使用如何尖端的科技，屏幕前的一切都是虚幻的。虚拟现实技术无法再现真实，它的根本目的是再现玩家在现实中才能体验的感受。而对"真实"的病态追求让这一切本末倒置，"为真实而真实"成为制作者潜意识里的座右铭，也影响到一些玩家的审美情趣——笔者不断地看到自称是"专业赛车玩家"的人以某个细节的不够"真实"而不断诋毁其它游戏，诚然，即使这样说明了该游戏不是一款好的竞速游戏，也无法说明它不是一款好游戏。要知道，"赛车游戏"这个词组的中心词是游戏，而不是赛车，如果刻意追求真实，可以自己开一辆去试试，绝对真实，同时，撞到其它车辆上的感受也是真真切切并且不打折扣的。

在"真实"光环笼罩下的竞速游戏最缺乏的就是互动性，原因在于它的模拟对象本身就是毫无"互动"可言——无论是摩托车、F1 或拉力车手，在正式比赛中取得好成绩的唯一办法就是对整条赛道的高度熟悉，甚至要达到"闭着眼镜都能给你开出来"的境界，这一切没有窍门，只有一遍遍地练习（当然经验老道的车手这个过程会快一点），以接近能够最快完成比赛的"完美驾驶路线"，比赛中有任何的路线偏离都可能导致可怕的后果。游戏世界中也是一样的，譬如过一个常玩的 S 形弯道，玩家必须沿着"最佳行驶路线"，这个"最佳行驶路线"不是画好的，它需要玩家在不断的练习中去体验，同时为了追求速度，每一个弯道的行驶方法也只有有限的选择（大多数情况下只有一个），所以游戏中的玩家所进行的不是与机器的互动，而是凭借类似在长久练习后所形成的"条件反射"的来完成游戏，这已经不再属于互动范畴——此时这种所谓的"互动"只是人与机器之间的单方面影响，游戏者按动一个键，屏幕中的车辆动一下，这是一种低层次互动，虽然人机之间有消息的传输，但是机器是死的，它只能按照实现的程序设置来完成一切；游戏者是活的，一旦游戏者掌握了机器的规律，则游戏的魅力就丧失了一半。在这种情况下人就是在按照机器设置的规则来完成一切，即"游戏玩人"而不是"人玩游戏"。所以，鲜有玩家能够在这种重复劳动中获得乐趣，支撑专业玩家重复这种枯燥游戏方式的是对赛车运动的热爱，而不是游戏本身所具备的互动因素。

这回大家清楚了吧?!



又快又爽才有好评



从革命性的竞速游戏中寻找乐趣!

一部数年前发售的《疯狂出租车》通过今天的移植，教会了我们如何体验真正的游戏乐趣。真实性不等于游戏性，爽快感与拟真度并不是水火不容。专业化的赛车游戏是必须存在的，但一味的将"专业"化作为赛车游戏的制作风格，则只能让它的发展永远停留在量的累计上，也许今天的这种风格极端化就是赛车游戏沦为又一个"简氏飞行模拟"的开始。

打破极端思维、冲破"真实"的锲子、回归真正的游戏乐趣，才是竞速游戏革命的根本手段。《疯狂出租车》是当之无愧的革命英雄！■

Crazy Taxi

图像表现	■■■□	创意	■■■■■
音乐音效	■■■■□	动感	■■■■
操控	■■■□	拟真度	■■

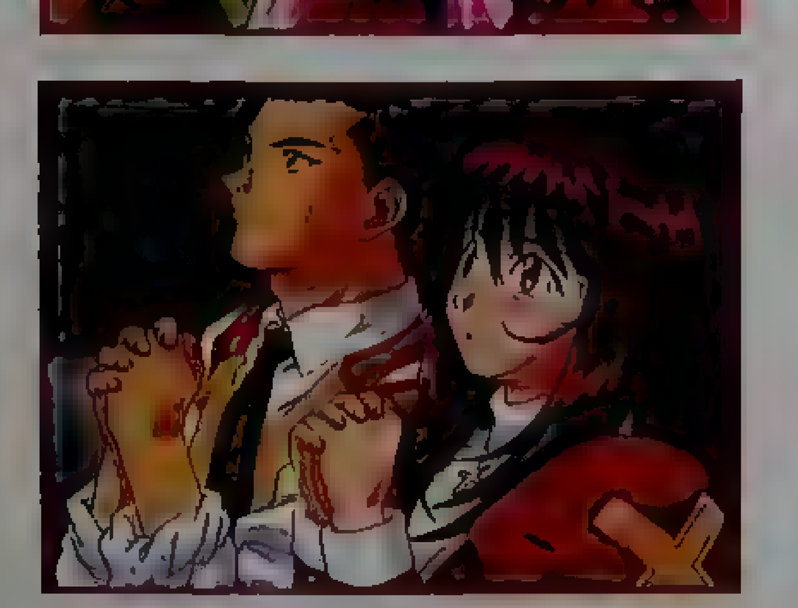
出品公司：SEGA/Empire Interactive	3D声效卡：不支持
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：3CD/WinALL	操控方式：键盘 摇杆
游戏类型：动作/运动竞速（ACSP）	出品日期：2002.8
3D加速卡：D3D	官方网站：www.empireinteractive.com

最低配置：P200/16MB，4MB显存 2速光驱
推荐配置：PII450/64MB，32MB显存

★★★★



樱花大战系列初代诞生于1996年[illegible]



樱战系列将恋爱和战棋相结合，配合自创的宏大背景和新颖的游戏操作，很快赢得了玩家的心，以致成为一种时尚甚至文化。在其诞生的日本，游戏周边产品也广受欢迎。由于樱战的剧情发生在假想的帝都剧场，制作公司甚至真的建立剧院，由声优扮演游戏角色，定期举办樱战演出，而由爱好者自发组织的服装秀 Cosplay 更是频繁举行。樱战系列一二代 PC 版的相继汉化引进，有如福音般，将樱战的热潮代入中国，“浪漫盒”的热销正体现玩家们高涨的热情，而更令人兴奋的是，三代的汉化又已在进行中，很快就能与大家见面。

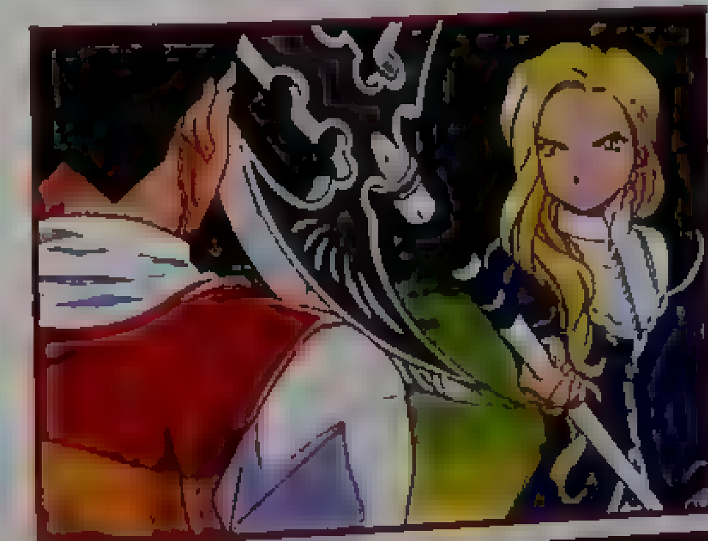
别具一格·恋爱养成 LIPS

樱战之所以被称为恋爱养成游戏的里程碑，关键在其新颖的 LIPS 系统，令玩家真正投入于大神一郎的角色中。传统的恋爱 AVG，其互动性无非体现在剧情发展时跳出个选项框。这种选择一方面意义深远，一旦选择要负责到底；另一方面却缺乏真实性，只要你不选，对话框就一直等下去。试想现实情感怎会如此简单，而女孩又怎会给你这许多的时间。LIPS 系统最大特点是规定时限，玩家经常要及时作出选择，否则女孩的好感度就会狂降，但也有特殊情况，偶尔沉默一下反是最佳选择。不同选择的后果也作了调整，情节并非树状发展，每次只改变女孩的好感度数值，特殊事件都由其决定。这样玩家们就不必为某次小小的失误而痛悔不已，情感是在日常的点点滴滴中积累的。

其次，LIPS 系统还开创了许多新鲜的对话模式。观察模式，男主角有时会进入女孩的房间，这时移动鼠标，选择你感兴趣的地方，就有可能触发事件。有时是探触到女孩的秘密，增进双方的了解，有时却招来女孩的一路盘问，若平日积累不深，被问个正着，那你的形象就危险了。观察模式的另一好处是有机会近距离观赏女孩的美貌，这时只要抓住机会赞美得当，好感就会狂升，不过千万不要拍到马脚上了。连锁模式，在限时的同时，还要多个问题接踵而来。二代的开始大家还有印象吧，大神换衣服的情节竟被做成连锁选择，手忙脚乱的玩家是不是出了大洋相呢？以上是一二代的 LIPS 系统，三代的系统更有进化，新增了 ANALOG LIPS，玩家可以通过调整力槽来表达情感的强度。例如对女孩的表演报以赞赏，就很难以“好”、“很好”、“非常好”简单划分；还有牵女孩手的时候，用几分力恰能投其所好，就全看玩家的感觉了。樱战系列对恋爱系统一直追求新感觉，使其续作长盛不衰，相比之下《心跳回忆》的影响就渐渐没落了。

层出不穷·贴心小游戏

游戏畅销，除了华丽的外表、体贴的系统外，游戏性与耐玩性亦非常重要。SEGA 公司不愧为日本游戏业的老牌劲旅，将游戏乐趣贯穿始终。个性的人设，感人的情节，这些恋爱游戏的基本要求自不用说，光是穿插的小游戏，附加的珍藏模式就足见其功力。游戏中每个女主角的情节发展到一定程度，都会触发小游戏，这些都是提升好感度的良机，但想拿到最高评价可绝非易事。除了关系到情感的发展，小游戏的诱人之处还在其创意。因考虑到玩恋爱游戏的玩家未必对复杂的操作感兴趣，小游戏从操作到难度的提升都围绕在几键之间，这样还能兼顾趣味性着实不易。





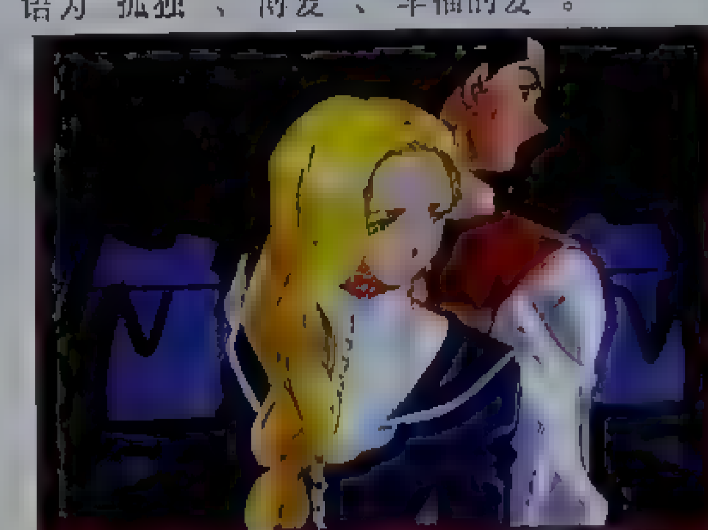
樱战的传统是在通关后附送珍藏模式，前代“帝剧的一日”是否令通关的朋友们倍感温馨呢？三代的珍藏模式——“巴黎优雅的一日”内容大幅扩充，耐玩性更强。首先，当然是情节中所有的小游戏 free play。在珍藏模式中，每个小游戏都重新制订了难度，分为下、中、上、最上四级，全部通过就可获得隐藏女孩图片一张。因为有特殊奖励，游戏的难度绝非情节中可比，若没有耐心与毅力就不要奢望了。其次，珍藏模式加入大量隐藏要素。隐藏的大神小游戏出现，想要玩到要先答对 30 道有关游戏的问题才行。例如“第一个片头动画最后出现的是谁”，没留意的话，只好换盘重看。这还好，其他涉及情节的问题就……此外游戏中图片、动画、音乐的欣赏，角色必杀技、合体超杀技的观看都需要在“CASINO 大战”中获得。“CASINO 大战”是珍藏模式中最复杂的，若能连败数敌，达到最高级，就能进入“CASINO 大战 3——钱包在燃烧吗？”。那里甚至能买到大神的最强必杀技——“虎狼灭却·震天动地”。优雅一日内容之丰富，相信能令玩家回味许久。

以上都只是游戏中的一些角落，但其最能体现好作品的过人之处。是那些牵动剧情发展的女主角们。

秘密武器·每个角色都有故事

此次即将登陆 PC 平台的《樱花大战III》中，将出现的可爱女孩们都有着各自曲折的经历，而她们那可爱独特的个性也都来源于此，且就连她们的名字也蕴含着相应的意义。

爱莉嘉（Erica Fontaine），修道院的见习修女。当她还是婴儿的时候就被丢弃在桥下，幸为一对夫妇捡到并收养。不过她明白，自己不是亲生的。为了不给养父母带来更大的负担，同时也为了不发生自己从小出现的异常能力（心灵力）伤害到养父母的悲剧，她决定进入修道院。在她的名字中 Fontaine（法）是“泉”与“喷水”的意思，Erica（英）是“石楠花”，杜鹃花科的落叶乔木，南非及地中海沿岸有数百种品种，花的形状为壶形或钟形，颜色为暗淡红、白、桃红。花语为“孤独”、“博爱”、“幸福的爱”。



克丽茜娜（Glycine Bleumer），为了寻找一族所追寻的“完美无缺的”男人被命运所驱使。在她庄严华丽的外表下，流淌着充满勇气和骄傲的维京人血统。Glycine（法）是“藤”，淡紫色的蝶形花，日本本土有种植，各种各样的诗歌、绘画、陶艺等均有用其题材来做的。花语“陶醉于恋爱中”、“欢迎”，好像也有“欢迎外国人”的意思。

库可妮歌（Coquelicot），不管发生什么，也不放弃微笑。在人群中有极高的人气，但是在这微笑的背后隐藏着秘密那是谁也不能体会的悲伤。没有家人，身处不独立就无法生存的异乡，库可妮歌决定装出更多的笑脸，不管发生多伤心的事情，她也下决心决不哭泣，保持微笑。coquelicot（法）是“虞美人花”，花语为“安慰”、“希望”、“如少女般的”。

罗贝莉亚（Lobelia Carlini），由于失去双亲而过着“漂流”的生活，为了生存而犯罪，名声传遍全欧洲。她走上了迷途，为了罪恶的目的而使用超常的能力。carlini（意）是“加尔尼里”，常见的姓；lobelia（意/英）是“琉璃蝶花”，半耐寒性草本，原产地南非。花语为“恶意”、“敌意”，好像也有“谦逊”的意思，但似乎是反话。

北大路·花火（hanabi），来自日本的北大路男爵家的小姐。一年前，花火和婚约者 Philippe 将要结婚，但就在婚礼的当天，他们乘坐的豪华油轮沉没了。为了保护花火，菲利普失去了生命。花火草，菊的一种，焰火的意思。花语为“谦虚”、“您很冷淡”、“别这么冷淡”。■

Sakura Wars 3

图像表现	■■■■	剧情	■■■■
音乐音效	■■■■■	[illegible]	■■■■
操控	■■■■		

出品公司：SEGA	[illegible]：--
国内发行：第三波	多人游戏：不支持
发行版本：中文版 4CD / WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：恋爱养成（ST）	出品日期：2002.11
3D加速卡：--	官方网站：

最低配置：P-II300/64MB 4倍光驱 600M硬盘
推荐配置：PIII450/128MB

★★★★

帝击！飞舞在巴黎上空的樱花……

樱花大战III

文/浅龙

Sakura Wars 3

虚幻竞技场 2003

Unreal Tournament 2003

文/善良的大灰狼

战斗在虚幻空间



优点：从欣赏角度看，有华丽的画面效果；从娱乐角度看，还有延续下来的武器系统

缺点：从欣赏角度看，仍需要过高的配置；从娱乐角度看，粗糙的音响难以令人满意

2002 年 9 月 28 日，《虚幻竞技场 2003》(Unreal Tournament 2003，后文简称 UT2003)来了，尽管此前曾有 15 天限时试玩版出现，但无数的 FPS 游戏迷们仍然为 UT2003 正式推出倍感兴奋，一个全新的 FPS 时代是否就要从此开始？id 与 Digital Extremes 这两大顶尖 FPS 制作巨头的新一轮战争是否就要展开？随着三张游戏光盘逐一载入，我迫不及待地进入了久违的虚幻世界……

温柔的硬件杀手

早在 6 月份放出的 15 天限时版中，众多玩家便亲身体验到了新世纪 FPS 游戏领军作品对于电脑硬件的可怕要求，也因此很多玩家便将 UT2003 改称为硬件杀手。但似乎是杀手的名号并不太符合 Digital Extremes 公司对 UT2003 的市场定位，因此相比原先的 15 天限时试玩版，正式的 UT2003 对硬件的配置要求有所降低，玩家的电脑只要具备 PIII733，128MB 内存，3GB 硬盘空间和 16MB 显存 TNT2 级以上显卡，就可以进行游戏。当然这里所指的运行，是在最低的水平下。让人感到庆幸的是，尽管低配置水平之下，UT2003 最引以为傲的画面效果大为缩水，但整个游戏的运行却相对流畅了，在单人游戏和 8 人以下联网对抗中，不会出现 15 天限时版中的严重停滞现象。经过这样的调整，相信对于很多囊中羞涩，但却痴迷 UT 系列的玩家来说绝对是个天大的好消息。

看到这里，或许有人会认为 UT2003 正式版在画面效果上有所削减，但事实却恰恰相反。在尽可能照顾低端配置玩家需求的同时，游戏对于高端硬件的支持同样毫不逊色，甚至于比原先的 15 天试玩版更高。游戏支持目前所有的主流显示卡。随后笔者重新在 GF4 TI4600 上，选择 1024*768，32BIT，打开全部画面效果，欣赏到了极为华丽的战斗效果。时隔不久，网络上又流传着 UT2003 预设支持 NV30 显示卡的最高画面等级隐藏选项的消息，开启一试，先前似乎已到极致的画面效果更上层楼，只可惜这样游戏会不时出现停滞的现象。由此，我们可以发现，作为全新一代 FPS 游戏对于硬件要求的极度苛刻。想获得第一流的游戏体验，你必须具有购买第一流装备的实力，否则……另外，也许是考虑到要在最广泛的硬件配置条件下，都能够展现出游戏最佳的状态，UT2003 中自带了最新版的游戏优化驱动程序，对于当前游戏画面效果不甚满意的朋友不妨进行安装，相信会大有帮助。



改变在一夜之间

QUAKE 和 UNREAL 一直是最直接的竞争对手，于是当 QUAKE 系列全面转向联网对战，UT 系列便随之出现了。两大竞争主体凭借着各自的魅力与设定，形成了自己独特的风格。但眼下的 UT2003 却正在逐步放弃原有的风格。与早先的 15 天试玩版一样，UT2003 更象是一款 Q3 的扩展变种加强版，而非 UT 系列的最新一代。游戏的节奏感非常快，与此对应的则是对玩家命中率的更高要求。相反，原先 UT 系列中强调场景武器配合的设定被弱化了。这样的设计之下，很多新玩家根本分不出 Q3 和 UT2003 区别何在，对于一向与 id 相抗衡的 Digital Extremes 来说，不知是否标志着对以往失误的检讨。

当然风格的变化并不代表游戏的全盘照搬，UT 系列中很多独创的设定依然存在，只可惜不再是强调的重点了。欧美游戏厂商作风一向严谨，但不知何故，在本次的 UT2003 中却出现了一个奇怪的 BUG——游戏进行中 HUD 时隐时现，让人不由得怀疑此问题到底是真的 BUG，还是 Digital Extremes 另有图谋。可惜的是直到本文完成时，面对众多玩家的询问，身为当事者的 Digital Extremes 并没有在官方论坛上作出任何回答，留给了我们一个暂时难解的谜。由于对战类 FPS 游戏特殊的需要，因此除了游戏画面效果的华丽流畅外，其中的音乐音效也有着莫大的作用，UT2003 中不知是因为制作人员疏漏还是其他，人物的旁白语音制作实在让人不敢恭维，不仅缺乏足够的气势，而且发音模糊，再加上时有时无的字幕显示，给玩家之间的配合构成了相当大的障碍。与粗糙的音效一样，游戏的背景音乐也较为粗陋，缺乏前作中的节奏感和震撼力，虽然不影响游戏的进程，但在当今 FPS 精品倍出的时代，不能力求完美，相信已

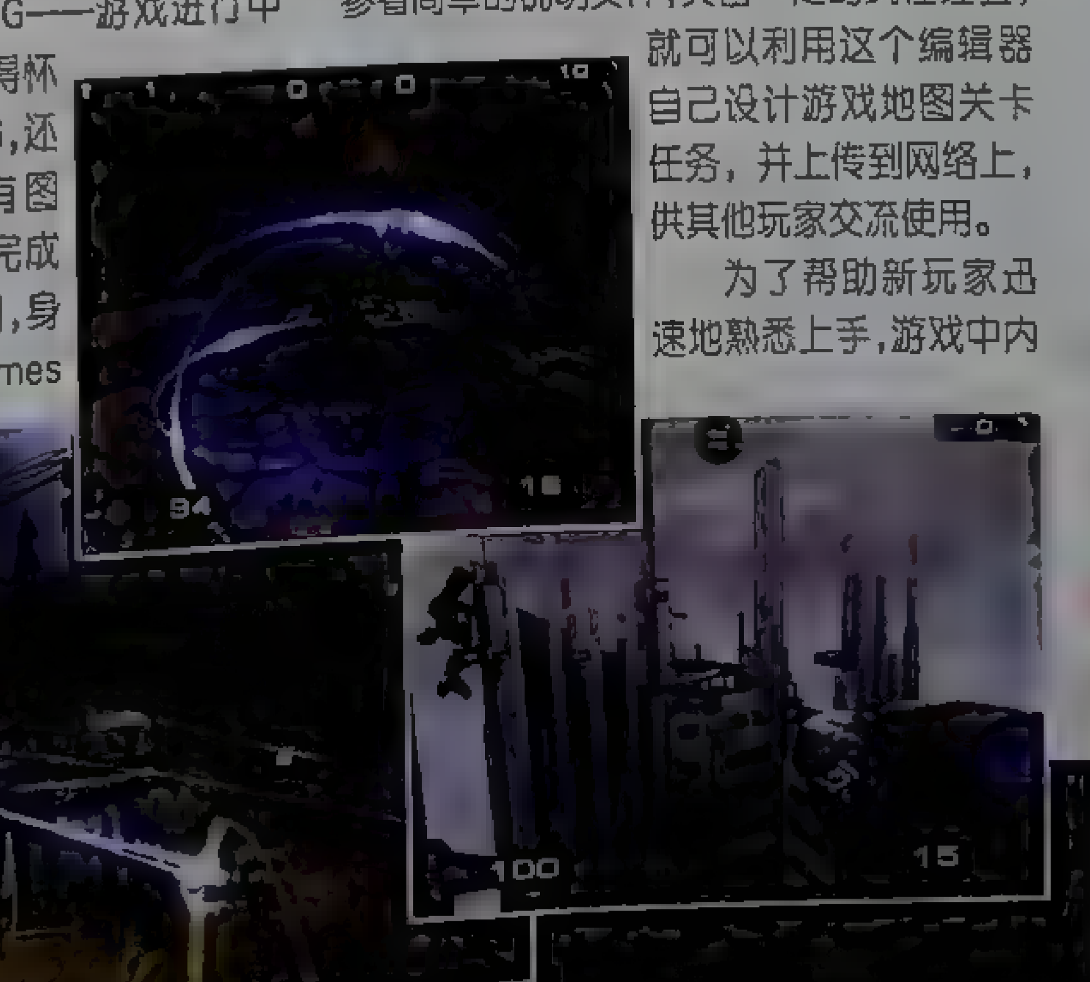


很难让广大玩家信服。除前面所言之外，部分武器外型不甚美观，武器系统后座力表现也有待改进。综上诸多问题，使许多原本对 UT2003 寄托了无限希望的玩家感到了莫大的失望，同时也对 Digital Extremes 是否真的是未尽全力产生了怀疑。



乐趣从现在开始

游戏源代码的开放一直是个争议颇多的话题，尽管众说纷纭，但开放源代码，让玩家自己来丰富游戏、创造游戏无疑是扩大作品影响力，拓展玩家群体的绝妙之计。有鉴于此，UT2003 将先前大受好评的 "UT2003 EDITOR" 编辑器再度加入了游戏之中，玩家只需参看简单的说明文件，具备一定的编程经验，就可以利用这个编辑器自己设计游戏地图关卡任务，并上传到网络上，供其他玩家交流使用。



为了帮助新玩家迅速地熟悉上手，游戏中内置了各种任务模式的演示讲解动画，对照观看，就算是从没有玩过这一系列的玩家也能很快进入角色。拟真度一直是 FPS 游戏所强调的重要内容，UT2003 中，电脑的 AI 可以说是让人印象深刻，如果选择中等难度，与机器人 BOT 进行战斗，几乎可以媲美普通玩家间的对抗。这些机器人 BOT 会根据玩家不同的战场反应和动作进行自己的组织协调，想要打败它们并不是一件很容易的事情，同时这也让那些无缘上网战斗的玩家有了一个自行娱乐的选择。



虽然没有任何证据表明，暴力游戏一定会导致现实暴力行为的发生，但社会公众对于暴力游戏的批评却一直没有间断。而眼前的 Digital Extremes 显然并没有因为公众的几句批评就改变自己游戏的风格，UT2003 中的暴力场面比 Q3 有过之而无不及。但这里我们应该说明的是，所谓的暴力色彩只是游戏细节表现部分中的一支，真正值得关注的还是作战技巧的表现和战术的实施。相比 QUAKE 系列，UT 系列在国内虽然也有着不小的名气，但实际玩的人却并不占多数，这其中除了宣传的因素外，游戏的亲和力也是一个不小的问题，或许正是出于这种考虑，UT2003 在国内推出的时候将是中文版本。尽管 FPS 游戏的汉化与否就玩家而言并不十分重要，但相信中国风味的 UT2003 总还是会更多几分亲切的。

作为 Digital Extremes 与 id 新一轮游戏大战的先锋，UT2003 已经用实力证明了虚幻引擎的强大和技术的先进，而其风格向 QUAKE 系列的靠拢又似乎是利用 id 产品市场的空白，争夺玩家的一种手段。尽管当前的游戏版本中仍然存在着一些不足与遗漏，但如果你喜欢 FPS 游戏，喜欢紧张而激烈的重火力对抗，想体验极度华丽的视觉震撼，那么相信 UT2003 将不会让你失望！■

Unreal Tournament 2003

图像表现	■■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■□	动感	■■■■□
操控	■■■■		

出品公司：Digital Extremes	3D声效卡：EAX、DS3D
国内发行：恒星科技	多人游戏：支持
发行版本：英文版3CD/WinALL	控制方式：键盘、鼠标
游戏类型：动作（AC）	出品日期：2002.9
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

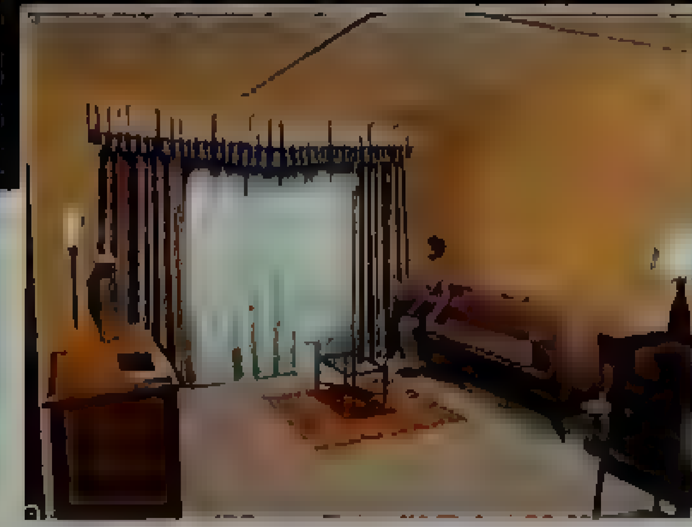
最低配置：PII733/128MB、16MB显存 3GB硬盘

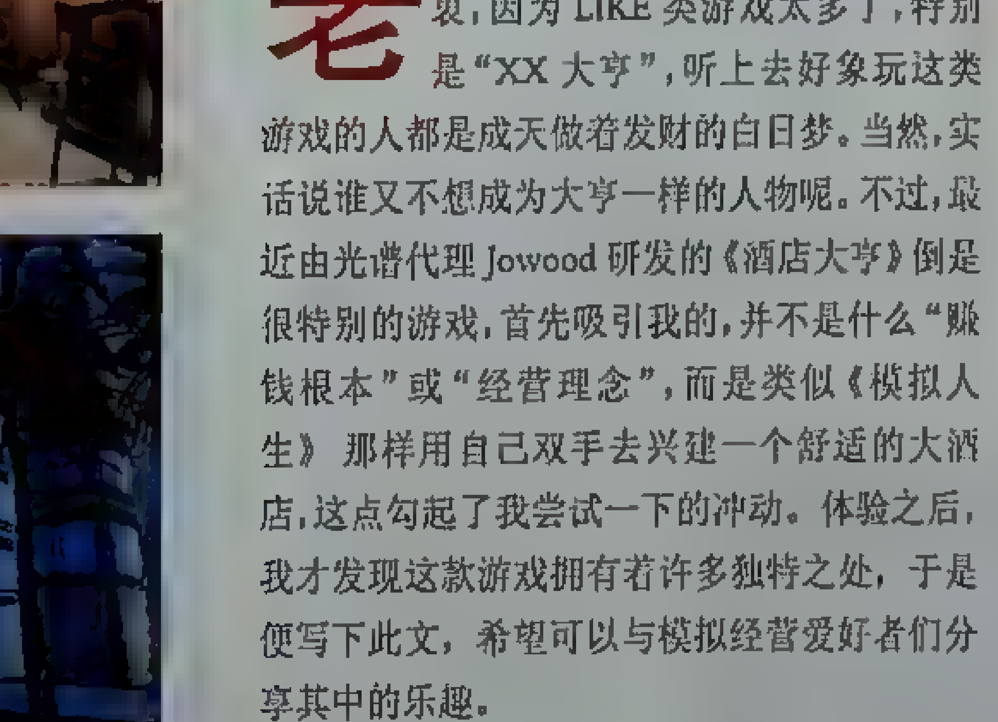
推荐配置：P4-1G/256MB、64MB显存

★★★★

HOTEL GIANT



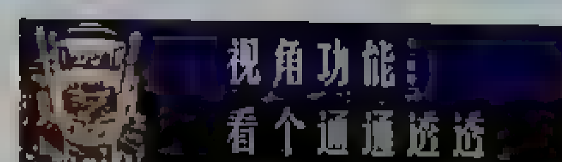






优点：新奇的功能，漂亮的画面，让你即使做不了大亨，也能体验到全世界二十多种风情
缺点：宾客的表情应该再丰富一点，再丰富一点

老实说，我对经营模拟游戏向来不很热衷，因为LIKE类游戏太多了，特别是"XX大亨"，听上去好象玩这类游戏的人都是成天做着发财的白日梦。当然，实话说谁又不想成为大亨一样的人物呢。不过，最近由光谱代理Jowood研发的《酒店大亨》倒是很特别的游戏，首先吸引我的，并不是什么"赚钱根本"或"经营理念"，而是类似《模拟人生》那样用自己双手去兴建一个舒适的大酒店，这点勾起了我尝试一下的冲动。体验之后，我才发现这款游戏拥有着许多独特之处，于是便写下此文，希望可以与模拟经营爱好者们分享其中的乐趣。



在我兴建自己的大酒店时，一桌一椅摆得格外认真，甚至连犄角旮旯这样的小地方也不会放过，为了能使各处墙角设施搭配美观，我总是反复的观察。这时，《酒店大亨》的视角功能使我感觉格外轻松。游戏中的视角可以自由旋转，并分成"等视"、"透视"和"俯视"三种，配上"隐藏"、"只显示后墙"和"显示墙壁"等功能，不但可以统观全貌更可以贴近观察每处细节。例如：我想在卧室的墙上按一个开关，先要考虑这个开关需要靠近门边，用手可以摸到的地方，否则顾客来到客房后找不到开灯的开关，头上就会出现许多感叹号。解决的办法是，将要装开关的那面墙旋转到正面，然后让画面"只显示后墙"，排除一切家具或盆景壁画的干扰，这样要放开关的位置就一目了然了。

魅力四射大酒店开张在即

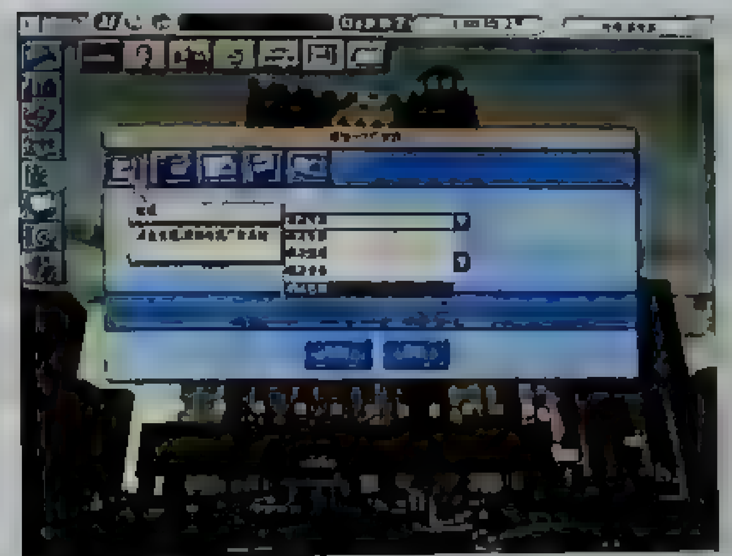
酒店大亨

文/浅龙

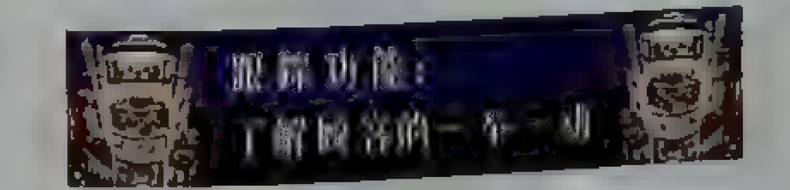
Hotel Giant



如今再也不是"酒香飘万里，闻者自寻来"的年代了，有好东西就需要大力宣传，这样才能在人群中形成影响，之后口耳相传。也正是这样，《酒店大亨》的经营理念中也少不了做广告这项功能。不过，你可千万不要认为只要宣传就

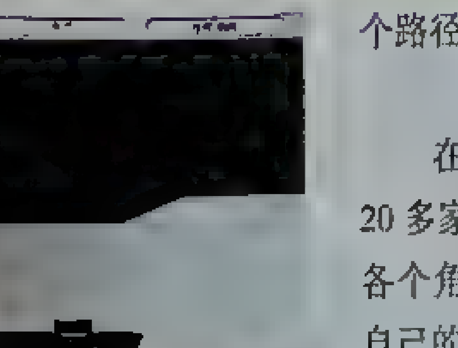


一定成功哦。游戏中的广告价格高得吓人，稍不留神就可能让你入不敷出。我也是经过了N次的赔本之后，才终于玩出了一点心得："电视"一般做酒店形象的宣传；"报纸"、"杂志"一般做酒店房间、酒店设备的宣传；"广播"两者皆可；"直邮"没有什么用处。酒店刚开业的时候可以同时散播各种广告，过一段时间后，如果效果不明显你可以尝试轮流"轰炸"，时而宣传形象时而推销酒店设施。这样，就能看到很多宾客的反馈意见，诸如"酒店房间太少""酒店人太多"等等，呵呵，这时宣传的效果也就出来了。

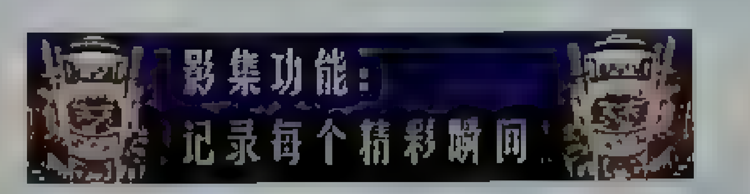


好奇之心，人皆有之，而《酒店大亨》正好满足了玩家的这种心理。你想知道你的顾客都在酒点里做了些什么吗？游戏中，提供了两种跟踪方式，一个是尾随方式，一个是透视跟踪方式。玩家可以选择酒店里的任何人进行跟踪，并且可以同时监控几个人。想知道酒店某员工在





做什么，有没有偷懒，有没有尽责，只要启动尾随跟踪功能，在他的图标头上标"1"，就能把该员工这段时间的所作所为弄得清清楚楚；若此时突然路过餐厅，看到某位靓女，也可以采取不动声色的透视跟踪，给她的头上标上"2"，这样她所有的活动就都能尽收眼底，就餐、睡觉、还有穿泳装游泳，真是让我一次看个够^^。

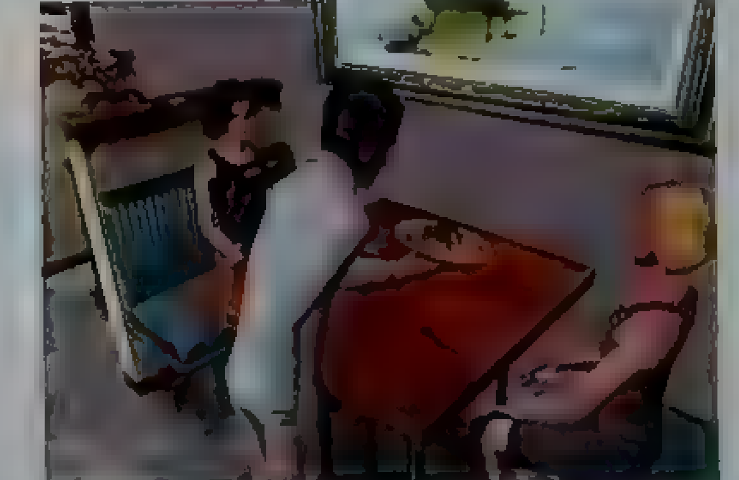


在我选择某一家酒店，开始大张旗鼓的动工之前，看到酒店外诱人的景色，我就会不由自主掏出相机；而在我为酒店做整体规划时，看到某处比较有创意的设计也会立刻拍下来，存为设计资料；在我开始动工，实施具体的工作流程时，碰到特别满意的设计场景，自己的设计精华也当然要用相机记录下来喽；而当酒店开业，看到汹涌如潮的宾客纷至沓来，如此壮丽的景观，不拍下来怎么能行呢……

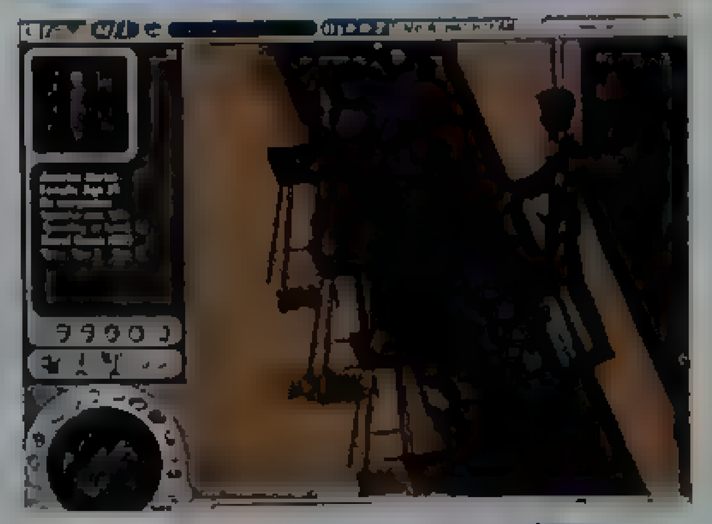
当初见到这个功能的时候，我也和大家的想法一样：影集嘛，顾名思义，就是把所有照片收集在里面呗，有什么可说的？但是，一经研究才发现它实际还有"放映幻灯片"和"制作网页"两项功能。"放映幻灯片"可以把我相机所照的图片按先后顺序从头到尾的不间断播放。正是因为有这个功能，我才能把我"透视跟踪"MM的全过程一点不漏的拍下来！在闲暇的时候，随时可以调出来欣赏。嘿嘿！是不是很过瘾？《酒店大亨》的"制作网页"这项功能也让我这个网页制作方面的白痴有了与网上玩友交流的机会。只要打开我的相册，选中"制作网页"这项功能，在它的对话框里敲上一个简单的路径，剩下的所有事情，就都由电脑来瞬间搞定。这时，我就可以通过QQ或伊媚儿把我设定的这个路径告诉我的朋友，让他们鉴定我的杰作

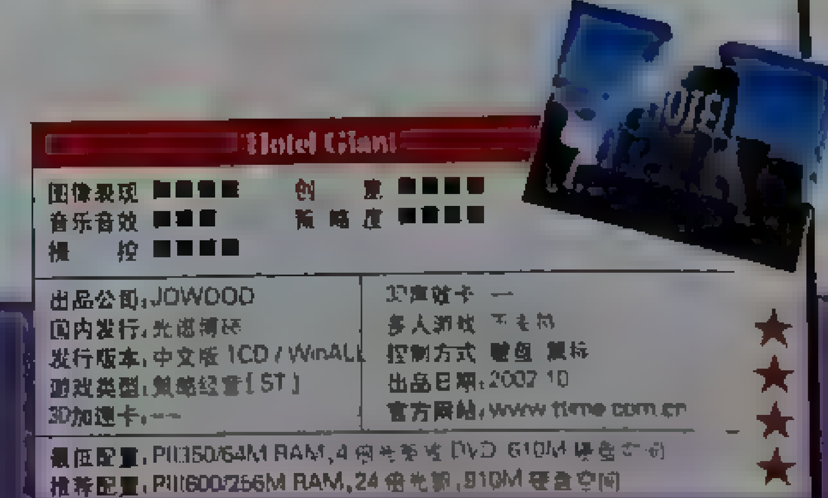
在《酒店大亨》的自由竞争模式中，共有20多家酒店可供选择。这些酒店分布在世界的各个角落，北京、香港、美国……每个地方都有自己的特色。有的酒店是两星级的，有的则是顶级；有的酒店在绿茵环绕的群山里，有的却座落在喧嚣的大都市。经Jowood的一番精雕细琢之后，每一座酒店都真可谓是一道亮丽的风景。

一款游戏，能做得有这么多新奇的地方，就我个人而言已经很不简单了。当然，任何游戏都不可能设计的十全十美，《酒店大亨》也会有它的不足，譬如说音乐很普通，人物不是特别真切等等。不过这些缺点都不是很突出，也掩盖不住游戏本身的独特之处，相信喜欢经营模拟的玩家一定会在其中找到很多的乐趣。■









Hotel Giant

图像表现 ■■■■ 创意 ■■■■
音乐音效 ■■■ 策略度 ■■■■
操控 ■■■■

出品公司：JOWOOD
国内发行：光谱资讯
发行版本：中文版 1CD / WinALL
游戏类型：策略经营［ST］
3D加速卡：——
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 鼠标
出品日期：2002.10
官方网站：www.time.com.cn
最低配置：PII350/64M RAM，4倍光驱或DVD，610M硬盘空间
推荐配置：PIII600/256M RAM，24倍光驱，810M硬盘空间



侠客游的故事

奇侠·异域·逍遥游

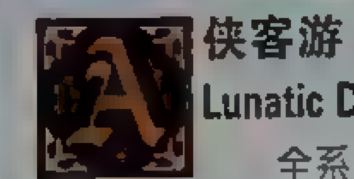
The Story of Lunatic Dawn

文/王仁佐

说起 Artdink 公司大家可能不太熟，但若说到《A 列车》（A Train）系列、《天下御免》、《模拟大楼》来，老资历的玩家都一定不会陌生。《侠客游》（Lunatic Dawn）正是该公司的招牌之作。

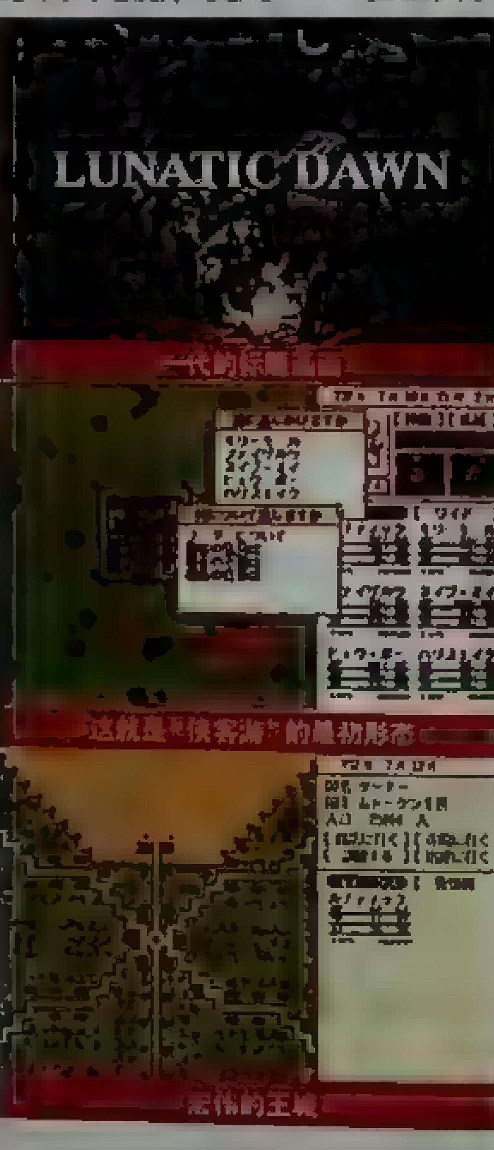
该系列是游戏历史上首个秉持"单机图形化 MUD"理念的角色扮演游戏。第一，"侠客游"里根本没有一个贯穿始终的故事，游戏只是给玩家提供了一个开放的世界，至于接下来会怎么样，那就全看你自己了。Oh,My God!一个没有任何情节的角色扮演游戏!听起来就已经是那么另类和刺激了；第二，"侠客游"拥有超级庞大和复杂的迷宫，可以让你长时间的进行探险活动；第三，游戏不会因为你创立的角色寿命终止而终止，主角可以成家立业，娶妻生子，把游戏永远延续下去……下面，就请大家与在下一齐来回顾一下"侠客游"系列，在这个奇妙的游戏世界里来追寻侠客们的踪迹吧……





侠客游
Lunatic Dawn

全系列的首部作品。台湾地区有"狂人日志"译法。1993 年 10 月上市，发行在 PC9801 上（PC9801 是日本 NEC 公司生产的曾一度统治日本市场的个人电脑，使用 NEC 自己开发的 CPU 和操作系统）。首部作品即已显露出了"侠客游"系列的特立独行之处，奠定了整个系列的基本框架，游戏的高自由度一时传为佳话。不过该游戏并未被正式引进，现在即便是在 PC98 模拟器上也已经难觅仙踪了。



侠客游 II
Lunatic Dawn II

1994 年 9 月发行在 PC9801 上，后来被移植到 FM TOWNS（日本富士通公司生产的个人电脑，市场占有率仅次于 PC9801）、PC-FX（NEC 公司生产的 32 位家用游戏机）及 PC 机的 DOS 和 Windows 系统。曾获得当年日本电脑软件大奖。

游戏采用类似龙与地下城（D&D）规则的方法，设置了一个架空的世界，但一反 D&D 中阴暗沉闷的气氛和完全虚构世界的方法。世界的六个国度分别影射中世纪欧洲、中国、日本、中东及非洲，还包括一个幻想的精灵国度。整个游戏世界给人的感觉是真实平静，质朴祥和，不同于 D&D 规则下的世界的晦暗血腥，更适合于东方人的审美观。游戏提供了多达 8 项的个人属性，5 大类别的魔法，并设计了非常具有东方特色的武器技能（如棒棍、格斗、暗器等）及其它辅助性技能。

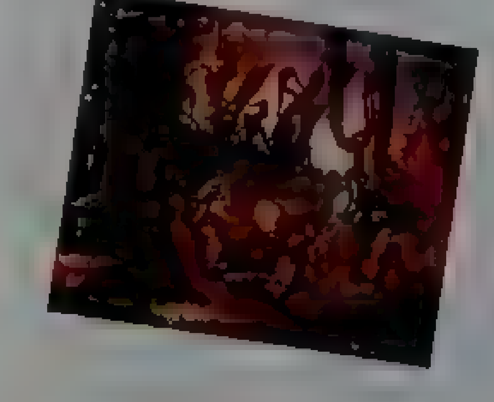
"侠客游"系列中最具创意的两大特色也在此作中发展到极至，一是取消经验值和级别的训练制。对传统 RPG 来说必不可少的杀怪物练功升级这种麻烦事在《侠客游 II》里是绝对找不到的，因为杀死怪物后根本就不会获得任何经验值，而且也别指望着能从死尸上获得什么可流通的货币。属性及技能的提高是需要到训练所里花钱学习的。



施展究极魔法打击敌人

二是抛弃剧情的任务制。任务制是侠客游系列的核心。今天为数不少的网络游戏仍在津津乐道的任务制，《侠客游》早在 1993 年就开始使用了，大概这就是为何该系列号称"单机 MUD"的原因之一（某种程度上来说，《侠客游》与《UO》颇有异曲同工之妙）。玩家在游戏中所作的基本上就是达成各种任务，而游戏中最主要的经济来源也是完成任务后获得的报酬（有点类似于私家侦探）。其它的特点诸如仿即时制战斗（因为虽然形式上接近即时制，但应用原理上与回合制相同）、大地图小迷宫、对虚构世界丰富细微的刻画等等，对那个 SFC 称雄、DOS 系统称霸的年代来说，《侠客游 II》实在是非常超前的作品，所以即便是时至今日看来，仍不乏令人惊喜的闪光之处。

台湾第三波公司于 1996 年汉化并引进了该游戏，这是中国玩家首次接触"侠客游"系列的作品。





侠客游：未来之书
Lunatic Dawn: The Book of Futures

1995 年 12 月发行。《侠客游》的首部外传。同时也是"侠客游"系列登陆 windows 的首部产品。还是"侠客游"系列在日本售量最多的一代（超过 10 万套）。1998 年由第三波公司汉化引进。这部作品才真正让国内玩家开始熟悉它，以至于不少人误以为它是《侠客游 II》。

大概是为了吸引更多的传统 RPG 玩家，从这部作品开始，Artdink 把《侠客游》独特的游戏方式与传统 RPG 的游戏方式做了一些折衷。最大的变化就是重新引入经验值的概念，玩家只有先获得一定的经验值后才可以开始训练。

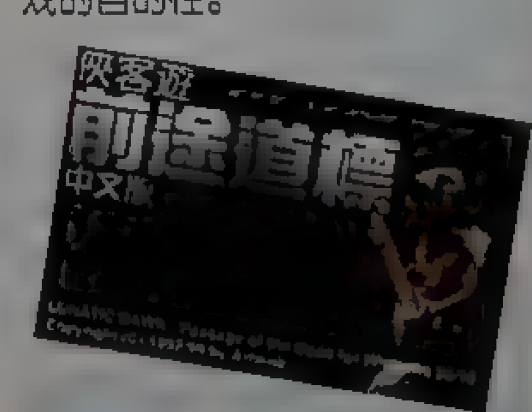


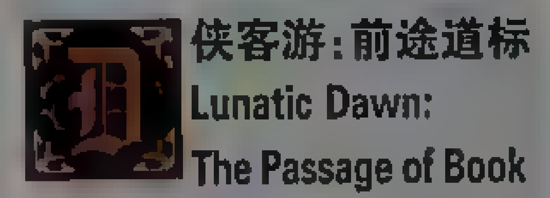
细致详尽的人物情报

二是战斗方式也变为传统 RPG 的回合制。同时取消了靠训练获得魔法的方式，改为使用水晶做为魔法媒介。这种做法使职业间的差别不再像二代中那么明显，不过却利于创造一个全能型的人物。

三就是加强了互动性，各个国家的疆域不再像二代那样趋于静止，而是会在玩家的行为中发生变化。如果玩家行善不已，那代表善的国家就会侵蚀代表恶的国家的领土，反之亦然。NPC 伙伴也不再像从前那样招之即来挥之即去，如果你和他的信仰、行为大相径庭或是实力相差太多，他就不大可能与你同行，一言不合而翻脸成仇也并不稀奇。这些变化都较好地体现了个人行为与世界间的相互影响。

四是加入了多种结局。二代中要终老一生才算是结局，外传里加入了成为神、成为国王乃至毁灭世界等结局，大大增强了游戏的目的性。

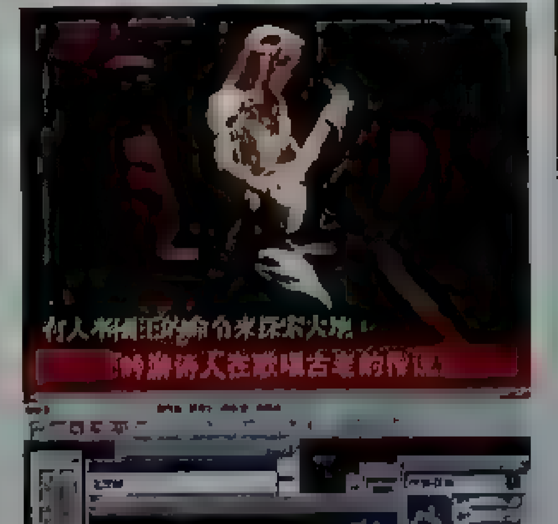




侠客游：前途道标
Lunatic Dawn: The Passage of Book

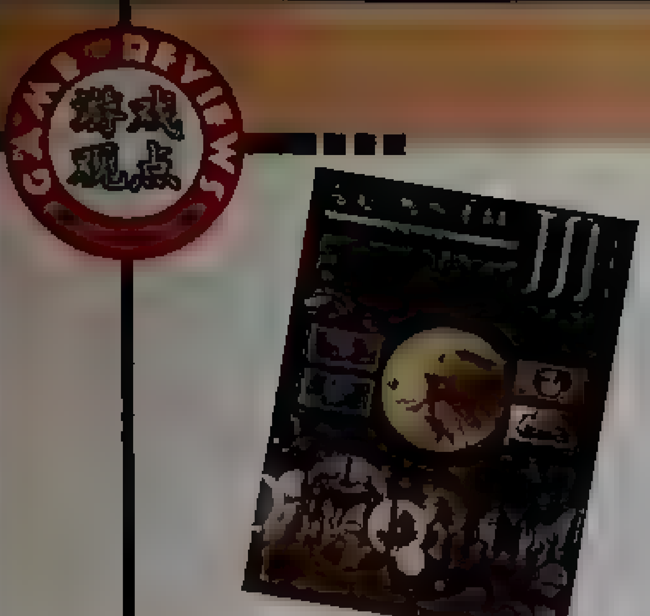
1997 年 3 月发行。《侠客游》外传第二部。1999 年由第三波公司汉化引进。

《前途道标》大体继承了《未来之书》的引擎和系统，只是增强了画面的表现力并修改了前作中一些不合理的设定，以至有人抱怨说这部作品更像是《未来之书》的资料片。但实际上，游戏中的人物、道具、所有的迷宫、包括吟游诗人所唱的诗歌都是 Artdink 重新制作的，背景故事也是承接前作的，所以说《前途道标》还是一部承前启后的新作。



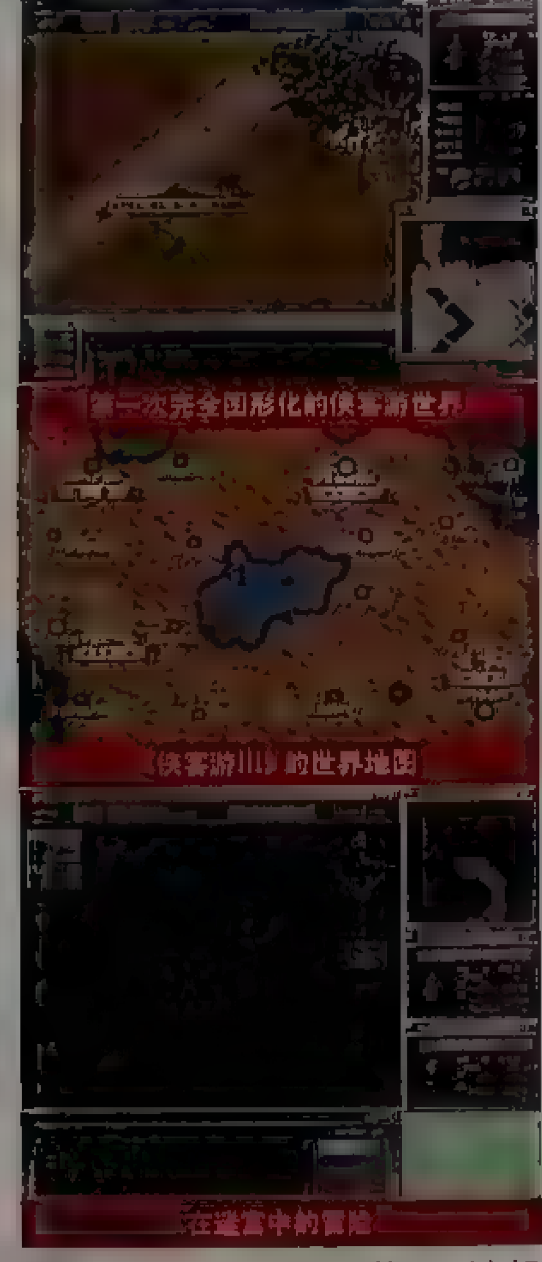






侠客游Ⅲ Lunatic Dawn Ⅲ

2000 年 11 月由第三波公司汉化引进。与以往的作品相比，《侠客游Ⅲ》的变化非常大。首先就是一向为"侠客游"系列所秉持的"单机 MUD"理念终于在网络游戏大潮中改旗易帜了。从背景故事中我们就可以看出端倪：邪恶的大法师破坏了世界，但世界并未毁灭，而是分裂成了无数个平行的小世界……《侠客游Ⅲ》"单机＋网络"的游戏方式即由此而来。单机运行时，是玩家在自己的小世界中行侠；联网运行时，是玩家去他人的小世界里冒险。次元神殿是配合联网而新增的重要功能，玩家可以通过在次元神殿奉献祭品的方法传送到其他玩家的世界或游戏中设定的特殊世界。



第一次完全图形化的侠客游世界

《侠客游Ⅲ》的世界地图

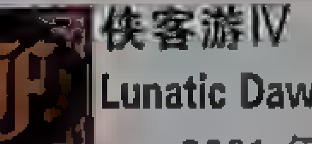
在迷宫中的冒险

其次是彻底的图形化。系列以往的作品带有非常浓重的 MUD 风格（大概这又是它被称为"单机 MUD"的原因之一吧），即用大量的文字描述取代图形界面。三代为适应现在网络游戏的图形化趋势，采用了 2D 仿 3D 的图形界面。

第二是完全即时制的引入。现实时间的一小时等于游戏人生中的一个月，前几作中那种"人不动时不动"的时间观念不再有了。同时战斗方式也变为了标准的 A·RPG 模式。

第四个变化是增加了剧本编辑功能。玩家可以利用剧本编辑功能创造出属于自己的风格独特的任务，让自己的小世界显示出与众不同的风情与乐趣。其它的小变化还有合成屋和机械兵器的引入等等。总体来说，三代是向市场主流游戏靠拢的一代。

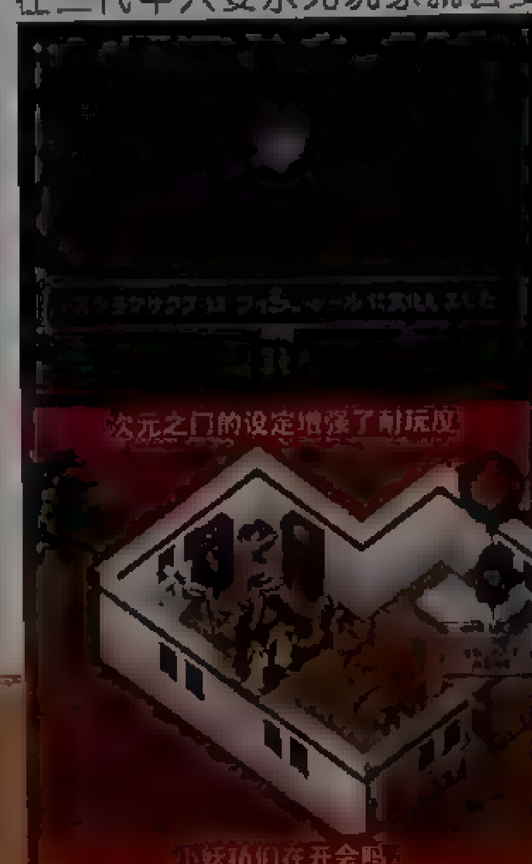




侠客游Ⅳ Lunatic Dawn Ⅳ

2001 年 5 月由第三波汉化引进。四代继承了三代的架构，但大幅加强了画面和光影效果。武器、魔法和怪物的种类都有成倍的增长，而且武器还有成长功能。任务种类也变得更为繁多。藉由网络功能，任务之间的互动性更加明显，比如你接受了一个护送的任务，而此时在世界的另一端很可能就有人接受了一个暗杀的任务。

网络游戏就不能不提 PK，在三代中只要杀死玩家就会变

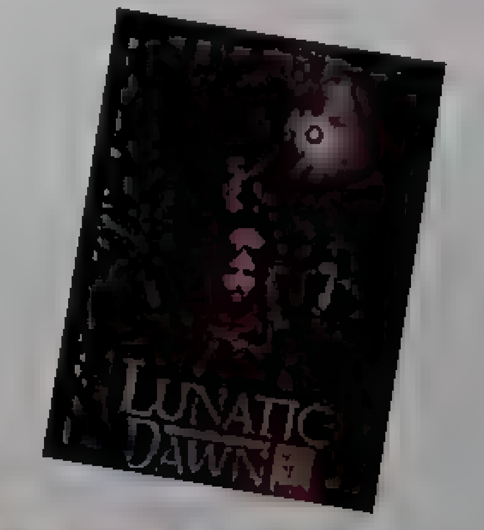


次元之门的设定增强了耐玩度

小妖精们在开会吗？

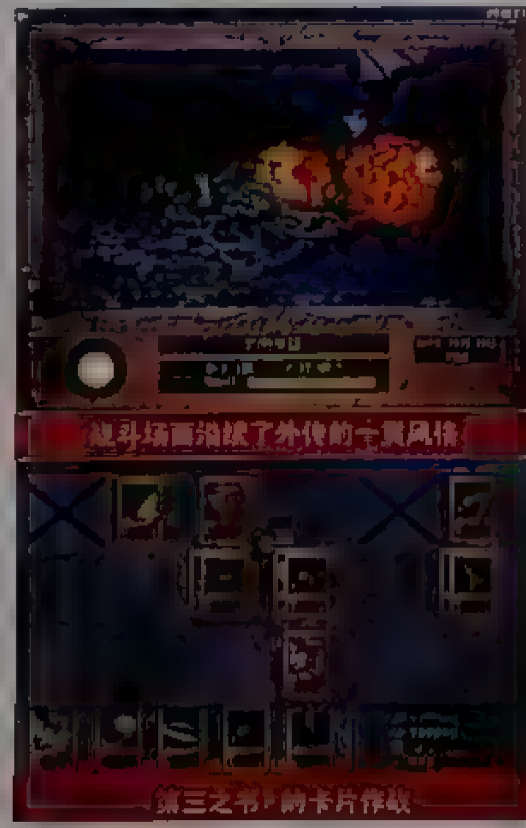
成通缉犯，四代新增了"达人之证"，只要 PK 双方同时持有此证，就可以像过去欧洲绅士间的决斗那样不受法律干涉。

网络方面也作了进一步的加强，最多支持 16 人联机。正版用户在登陆第三波架设的服务器时是不用月费、点卡什么的，也就是说这款网络游戏是无需缴费的！（众云：快去抢呀！）不过现在好象已经停止了。（众再云：快去扁他！）



侠客游：第三之书 Lunatic Dawn: The 3rd Book

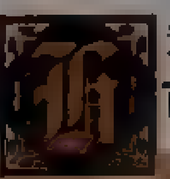
2002 年 2 月发行。中国大陆的代理还是 Artdink 的老伙伴第三波，台湾地区却是电子艺界（不解……）。《第三之书》沿续



战斗场面沿袭了外传的一贯风格

《第三之书》的卡片作战

了外传系列的大体架构。最大的改变就是像三、四代那样同时支持网络和单机游戏。战斗方式采用了流行的卡片制，同时二代的技能系统也被重新引入。



多平台的侠客游 The Others

Artdink 在家用游戏机上也推出过三部《侠客游》，分别是 PlayStation 主机上的《Lunatic Dawn 3》（1998



年）、《Artdink Best Choice Lunatic Dawn Odssey》（《Artdink 精选之侠客游》，1999 年）以及最新的 PS2 主机上的《Lunatic Dawn:Tempest》（《侠客游.暴风雨篇》，2001 年）。

从资料上看，这些作品均保持了系列以往的特色，同时又加入了一定的传统 RPG 的剧情成分。尤其值得关注的是 PS2 主机上的《Lunatic Dawn:Tempest》，这款游戏采用了 3D 化的界面，是"侠客游"系列的首款 3D 作品，有缘人可不要错过了。

作为日本主攻电脑游戏的两大厂商之一（另一家是光荣），Artdink 的"侠客游"系列虽然一直未下过日本电脑游戏销售榜的前十名，但相对于日本国内主流的电视游戏玩家群体，它的拥趸还是不能成为多数。而"侠客游"系列独特的理念和游戏方式也往往令新玩家因难于上手而望而却步。因此围绕这个游戏产生了一个奇怪的现象：一方面是一些能够理解体会游戏的玩者成为固定的玩家群体，而另一方面是因为不能适应游戏而离去的玩家群体。

在这个商业化统治一切而导致创意越来越少的游戏时代，作为一名《侠客游》的挚爱者，我希望把这款游戏推荐给更多的人，因为，世界永远需要有不同的声音，而一种事物乃至精神的存在价值也绝不是能用拥护者的多少来衡量的。

向那些孤独地行走在世界边缘的另类的奇侠怪客们致敬！■



东日遗事（续）

文 / 单车上的骑士

五、启示

终于又回到野外清新的空气中，瑞恩兴奋无比。草长莺飞，笛声悠扬，狮鹫在蓝天中自由翱翔。他信马在开满鲜花的原野上左右奔突，任春风吹拂头发。一幕幕景物在他面前无限伸展着。他真希望永远这样不知疲倦地奔驰下去，把所有不快和犹豫都抛在身后，勇往直前。

夜幕降临，野外的星空更加广阔明媚。那熟悉的星座依次亮起来了，布下亘古不变的迷局。武仙永远不解天琴的弦音，小熊生死相依大熊的足迹，二十八宿是二十八盏路灯，照不尽遥远无涯的星道。亿万星辰交睫转睛，编织如是清寒广袤的光帜。光帜之外，北斗七星斜卧北天穹之顶，醉指那永不迁移的北极星……他两瞳闪光，出神地仰望着，觉得身体仿佛变轻了，缓缓升入空中。他又感受到那种温柔的气息了，他又看见那个美丽的身影了，比往日更加清晰，心里不禁一痛。

"你在想什么？"一个声音问道。他这才回过神来，望着先知深渺的眼睛。现在已经是在先知留基波家的院子里了——他听从卡什的建议去拜访他。星空下，他们围着火堆而坐，交流了许多关于世界的看法。留基波的原子论令他十分感兴趣，可是刚才他又望着星空走神了。

先知微笑着又问："是在想一个影子吗？"

"是的，"他有些不好意思，"我常看见她，可是她一直若明若暗。"

"你还看见过别的若明若暗的东西；当你静坐冥想的时候，是吗？"先知突然问了这么一句。

瑞恩一惊，说道："是的，我常常好像看见了无限，好像就要接近一个终极的真相，可最后总是难避纷扰，功亏一篑。"

"是什么在困扰你？"

他迟疑了一下道："说来不可思议，似乎是那个影子在困扰我，而我却认为她是我的另一半的投影。"

"所以，解决困扰的关键在于那个影子，是吗？"

"是，我要找到她！可是我已经失败一次了。我有希望吗？我有点怀疑，我……"瑞恩有些激动。

"事实上你就是一个希望。"先知话中有话。

"我，我是谁的希望？"

"现在我还不能说，但是你想找到她吗？"

"想，你能告诉我她在哪里？"

"那么先回答我两个问题，两个关乎彻悟的问题。"先知盯着他的眼睛。

"什么问题？"瑞恩抖起精神。

"第一个问题，你认为一个人最难忘记的是什么？"

他的脸红了，慢慢说道："爱人。"

可是老人微微摇头，又问道："再答第二个问题，你认为人的哪一部分成长最慢？"

他迟疑了半晌也没有答上来。

"有一天，当你觉得能够回答这些问题的时候再来找我，那时我会告诉你她在哪里。"这是先知最后的话。

告别了先知，他问自己下一步该做什么。去寻找这两个问题的答案？可是去哪找呢？卡什邀请他一起去爱乌黎森林——精灵的领地。他不禁想起家乡的古槐树来，于是欣然答应。

六、林中圆舞曲

周遭的一切都变了，只有头顶上的星汉不会变。那个身影啊，就在那里，隔着无限遥远的距离与他默默凝望。那个身影一度化作希尔维娅，现在呢？或许将变成一个金发垂肩，白衣绿披的倩影——一个森林里的女精灵。

他随卡什一迈进森林城市，立刻发现自己被古树仙藤和奇花异草包围了，一切宛如童话里的世界。他看见一个大蘑菇在草丛里晃啊晃，于是好奇地过去想摸一下，可是刚一伸手，那"蘑菇"竟然跑开了，原来那其实是个胖胖的小矮人！百鸟歌声婉约，百花芬芳醉人，他陶醉了。忽然传来一阵马的惊嘶，随后他看见几匹有翅膀的马从树梢间腾起，向空中逃散，而他的狮鹫们正在后面追逐。他连忙喝止狮鹫，并且对天马发出抚慰的呼唤。

"你也能和天马对话？！"随着问话声，一个绿衣浪人从林间闪出，"我是森林的牧马人艾瑞斯。"

于是他开始了与精灵族的交往，结识了一些超凡脱俗的人物：艾里沙，这个知识渊博的德鲁伊一向沉默寡言，被视作长者；罗伊特，这个树精卫士的脸仿佛木刻一样，但是纹理圆转，透出一种幽默。格鲁是个人人尊敬的好汉，但他总觉得和他之间似乎隔着点什么，也许格鲁性好张扬美誉。每个周末在珍妮家举行的园林 party 上，格鲁总是表演射术。他一袭绿斗篷，长发如风，目光如炬，轻挽雕弓。弦响间，远处一苹果已劈为两半，激起一片喝彩。说到不朽的女英雄珍妮，她处处透出那么一股曾经沧海的从容高贵，令他很是羡慕，不过毕竟有些老了，与自己是有代沟的。凯琳，这个质朴可爱的女精灵对他这个异乡人流露出好感，可是他却觉得她有点土，不够明媚灵秀。他觉得精灵们的性格大多宁静，并不志远，都满足于飘然的隐士生活。在仙藤萦绕的森林里，他继续闭目参悟世界的本原和爱之根源，可是杂音似乎并不见少，反倒有了新的杂音。



又一个周末到了。他刚迈进珍妮家的门槛，一道清脆的竖琴乐曲就滑入他的耳朵。那乐声如泉如珠，含烟带水，让人直觉得根根心弦被拨动，万种感觉被掀起。顺着那琴声，他看见了一个金发绿披的倩影——森林公主麦勒迪娅。她和希尔维娅不一样，清秀中还透出些许娇艳，除了有一对精灵的尖耳朵，还有一个尖鼻子和尖下巴，眼神娇柔而机灵。公主刚刚巡游归来，所以今天的来客也特别多，甚至百鸟百兽都来了，要谛听她的乐声。看着她，听着她，瑞恩心里冉冉升起一股甜蜜的感觉，那感觉又多么飘忽，让人焦急。他本能地想要引起她的注意，可是在这么多名人面前怎么有他的机会？公主对大家频频致意，并没注意他。他克制了一下情绪，暗暗心想：麦勒迪娅，我会让你

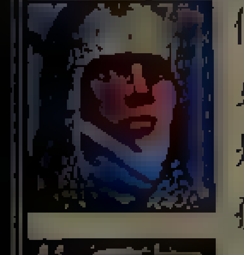
看见我的不同！很快，他就有了一个绝妙的主意。

下一个周末party上，格鲁表演完箭术之后，麦勒迪娅又拨起琴弦。她指尖轻弄，几个音符便如蝶儿般飞入草丛，整个森林的肢体就像被轻搔了一下，颤动起来。草木张开须叶，垂枝上下轻舞。公主背后有几棵古柳，垂枝如长发，此时也像是被风吹开了，向两边拂去，好像是张开了一扇门，而听众们也下意识地等待着有什么奇迹从门里出现。欢快的旋律升起，音符渐渐变密，就像是千百只鸽子被放飞。这时大家一阵惊呼，因为他们看见一列银色的飞马从那扇"门"里鱼贯而出，踏着音符飞上了蓝天，然后开始徐徐环绕。为首的一匹飞马上坐着一个风度翩翩的青年，英气中还带着一丝腼腆，正是瑞恩。他看见了麦勒迪娅眼中的惊喜。她继续拨弄着琴弦，音调缓缓升高，这时大家又看见一群狮鹫围成环形一边旋转一边直升云霄。飞马排成一列，舞出一道水波似的曲线，悠悠穿过狮鹫组成的环。麦勒迪娅弹出不同的变奏，狮鹫和天马就组成各种各样美丽的图案。大家惊叹不已，而两人若有默契，忘乎众人。旋律渐渐趋缓，狮鹫圈也放慢了转速，天马们张开翅膀顺着低音徐徐滑翔下来。他策马接近公主，本可以请她一起上马飞入蓝天，可是看见她眼睛的一瞬又踟蹰了，心中闪过无数念头：这样不好，太过份了，她是公主，她的眼神多么高贵和友善，我不能辜负她的友谊……飞马经过麦勒迪娅，又升了起来，他一时走神，竟然被树枝刮了下来。还好，摔在厚厚的草上。公主赶紧跑过去，抓住他的胳膊扶他起来，一丝温柔顿时传遍他的全身。

"你没事吧？"她问。

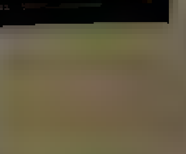
他脸红了，说："没有，真抱歉，我打断了你的演奏。"

"不，"她亲切地看着他，"我从来没有见过这么好的伴舞，我也没有见过你，你从哪来？向大家介绍一下你自己吧。"艾瑞斯为他做了简单的介绍，公主接着说："你能到森林里来真是太好了，希望你会喜欢这里，喜欢我的王国。"他感到无上荣耀，虽然隐隐也感受到一个未来女王的口气。他看了一眼格鲁，格鲁脸上几乎还是没有表情，就仿佛觉得瑞恩上演的只是一出孩子戏。





这座森林城市在夜晚更加美丽。树干上的藤蔓发出一种忽明忽暗的荧光，郁金香灯笼似的花冠通体透亮，变幻出红蓝黄各种颜色，萤火虫在枝梢间飞舞，让人产生了错觉，以为看见了满天的星斗。麦勒迪娅是这"森林星空"的主人，而他暂时忘记了森林外面的那个星空。皇宫花园里，麦勒迪娅一边漫步一边向他介绍："你瞧，这是蛮族人送给我们的珍禽——雷鸟。"他看见一个藤条笼子里有一只银光闪闪的雄鹰，不，是一只来自梦境的灵兽，只见一道道电光倏从它头顶向尾部而去，像闪电一样映得四周一片煞白。瑞恩张大了嘴巴叹为观止，接着又打趣道："太神奇了，这家伙是不是吃萤火虫长大的？"公主乐不可支，笑着说："那你也吃呀！"过了一会儿又说："注意你的脚下。"他低下头，立刻惊叫一声——脚下是一条镶满宝石的路，红的，绿的，蓝的，银黄的，交织成奇异的光之锦带。"我们好像是站在银河里！"他动情地望着公主。公主得意地说："我有一枚神戒叫做宝石之母，它会不断地生出宝石来。我们的珍宝无穷无尽。"瑞恩不说话了，心想：我可没有什么珍宝，不过我有很多故事。于是他对公主说起那些故事，公主表示出极大兴趣。他谈起遥远的地方，有些是希尔维娅告诉他的。他越说越动情，不禁说道："我愿意是一颗彗星，划过整个星空去领略无限的美景。你也有过这样的愿望吗？"话一出口觉得有点唐突。公主眨眨眼，说道："啊，我还没有像你这样美丽的梦想。不过如果每个人都是天空中的一颗星辰，那么我愿意待在我现在的位置上。这里有阳光、鲜花、宝石和party，一切多么美好。"



他知道他俩之间的距离，她有地位，她喜爱珍宝，她要的是富足快乐的生活。这些东西对他未尝就没有吸引力。和她在一起，他能感觉到别人的羡慕，并为此而荣耀。虽然他不断提醒自己这其实是虚荣，但这虚荣让人上瘾。他又对自己说：我的确看到了麦勒迪娅天性里的一丝纯真，但这或许会被奢华所蒙蔽，所以我应该去保护它，发扬它。他想，也许那个星空里的身影是要靠自己来培育的，还有谁能比公主更有潜质呢？然后他又不快地想到：可我只是个穷小子啊。不过我有智慧，我要靠智慧换得荣耀！

七、月光不是照耀每个人

麦勒迪娅的生日就要到了，他决定送她一个特别的礼物。他一向羞于直白感情，而是抱定另一番恋爱哲学，就是不说一个"爱"字，却要在每一次举手投足里表达出痴痴爱意。他喜欢这种含蓄暧昧。现在他要用这个礼物来说明他的爱，让她忘不了。一连几天，他把自己关在屋子里忙碌，外人只能从窗子上看见里面释放魔法时发出的光芒。

他并不准备参加她的生日宴会，那里人太多，而他喜欢特立独行。她生日前一天恰巧是珍妮家的party，散会后他送她回去。在没有人的地方，他从怀里取出一块镶边圆薄水晶递给她。她惊喜地问："这是什么？镜子吗？"接着她看见水晶里有一幅画——蓝色星空下，颀长的花草簇拥着一个女孩的背影，金发绿披，头佩花环，一只鲜亮的花骨朵从花环里翘起来。她手举竖琴，身边围着许多可爱的小动物。她问："这是谁？"他傻笑不答。这时她发现画是活的：星光闪耀，花草轻曳，那个女孩徐徐转过身来，含羞若笑，宛若出水芙蓉；她浑身闪着光——水晶丝织就的衣裙发出浅蓝色光泽，衬托着白皙的肩膀和颈项；右手无名指上一颗宝石戒指晶光闪耀，赤橙蓝绿，变化莫测；最美丽的是，她的额头上有一颗星星若隐若现。公主仔细看她的脸，发现她也有一个尖鼻子和尖下巴，那不是自己吗！她惊叫了一声，满脸喜悦地看着他，说道："这太好了，你是怎么弄的？"可他却做出一脸坏相，说道："还没看完呢，继续看。"

画中的她拨弄起琴弦。花儿绽放，鸟雀萦绕，一群银飞马自天际飞来，翩翩起舞。瑞恩骑在第一匹上，飞到公主面前。这一次，他优雅地俯下身去，抱公主上马。两人相依坐在马上，然后一起飞入星空。麦勒迪娅的脸红了，而他第一次发现女孩子脸红有这么好看。他小心又风趣地说："纯属虚构啊，你要是不喜欢，就把它扔了，反正送给你了。""不，我太喜欢了。"她说。

他们热烈地聊了好一会儿。今天的公主分外可爱，像只小鸟一样唧唧喳喳。瑞恩觉得幸福就在面前，唾手可得，他几乎不知如何是好了。不过"爱"是不需要说的，至少他这么认为。

走到皇宫前，彼此依依话别。他醉晕晕地转身要走，可是麦勒迪娅突然非常严肃地叫住他，说道："有件事情我想告诉你。"那一瞬间，瑞恩从她的眼睛里看见了深渊。她迟疑片刻，恳切而又坚决地说道："你知道吗，我就要结婚了，明天在我的生日宴会上将要宣布。你祝福我吧！"

瑞恩的脸几乎凝固了，他好容易才挤出一句话："新郎是谁？"

"你认识他，大家都认识他，"她微笑了一下，"知道是谁吗？"

"格鲁？"他明白了。

她点点头，看着旁边说道："整个森林都关切我们的婚事，我们早就被认为应该在一起。"

瑞恩的心被刺痛了，浑身都痛。他用无力的声音说道："别人认为？可是你自己呢？"

"别人的看法就是我的看法，难道我可以活在虚空里吗？"公主似乎有点生气，她缓了一下语气，又说："瑞恩，你要明白，我天生是属于森林的。这既是我想要的生活，也是森林安全的需要。森林还有强敌，而格鲁是一个伟大的战士。和他结婚我觉得很幸福，真的，我觉得很高兴。"

瑞恩默默地点点头，终于强忍住伤心说道："我祝福你，麦勒迪娅，真的，我为你的幸福而幸福。"

公主也恳切地点点头，看着他说道："谢谢，我也祝你找到你的幸福。"想了一下，又说："你很特别，希望以后还能常和你交流。我要进去了，明天来参加我的生日宴会吧。"他不说话，她用几乎央求的语气说："你笑一笑，笑一笑，我要进去了。"他咬住嘴唇点头笑了一下，说道："再见。"

麦勒迪娅转身离去，而他再一次被抛进了无限虚空。他神情恍惚，心中似乎有一种东西坍塌了。他无力地想要找谁申诉，那苍天背后究竟是谁在捉弄人啊，当你以为最幸福的时候却悄悄把苦酒送到你的面前？他看到有一股不可抗的力量，它还会再来的，而他只有被耍的份。可是，他又想，苦酒不也是自己酿成的吗？难道自己想到过要向麦勒迪娅求婚吗？自己不是只满足于那点美幻的暧昧情调吗？无能啊！他痛苦地闭上眼睛。他忽然明白了"月光不是照耀每个人"是什么意思，有些人注定得不到爱神的眷顾，注定要流浪一辈子，而自己就是其中一个！流浪啊流浪，可是去哪里？哪里都是迷雾。麦勒迪娅离去了，希尔维娅音讯全无，命运割去我心爱的东西不留一丝痕迹。星空中的那个影子，如果她真的存在，又在哪里？如果她就是希尔维娅或者麦勒迪娅，可怎么没有一个属于我?！公主祝福我，呵，她竟然祝福我，可我怎么能幸福？我只会受到伤害，永无止境的伤害！是不是只有化成石块，我的心才不会再痛？

他瘫倒在草地上，躺了一夜。天亮了，他猛地跳起来跑回住处，匆匆收拾东西。他呆不下去了，他要逃离这里！他跳上马，如同一个疯子般冲了出去。人马和狮鹫伙伴们焦急地跟着他，不知道他要做什么。他也不知道要做什么，只是先要摆脱这些树，这些花，每一片叶子每一瓣花都会触得他心痛。他一路狂奔，奔出了森林，仍然漫无目的地跑下去。"我是愤怒的火球，燃尽一切可以点燃的东西，我是无情的利剑，劈碎一切艰难险阻，人们只会看见我冷酷的目光而再不会看见一丝痛苦的神情，让儿女情长去死吧，我要搏杀，我要战死！"他渴望找人较量，渴望淋漓尽致地战斗，只有那样才能让他暂时忘却失败。

他闯入野蛮人国家砾石遍野的荒地，他希望自己的灵魂在这里能变得粗犷荒凉："谁敢拦我?！"那前方空中忽闪忽闪的是什么？啊，竟是几只雷鸟。你们就是麦勒迪娅的珍宝，就是她所喜爱的生活象征吗？胆敢出现在我面前，我要砸碎你们这些电瓶子！他狂叫着施出了连锁闪电，空气中立刻刺出无数电神的银叉。雷鸟灰飞烟灭，可是狮鹫王豪克却悲鸣一声，因为一群狮鹫也被不长眼睛的闪电劈成了碎片。瑞恩狠狠捶打了几下自己的脑袋，他不看狮鹫的尸体，又疯狂地向前奔去。一群狮子在路上嬉戏，挡住了他的去路。他就当眼里没有它们，照直猛冲过去。狮子的尊严受到冒犯，恼怒地低吼着，摆出决不让开的架式。你们找死！他扬手又是一道闪电，把几头狮子打得血肉横飞，其余的落荒而逃。这一次，豪克几乎是愤怒地嘶叫起来了，"你干什么?！"他忘了，这狮鹫曾经爱过一只狮子。"我在做什么？我在做什么？"瑞恩快要疯了，嘶叫道："我就是恶魔，惩罚我啊，惩罚我啊！"他看见旁边有个美杜莎的洞穴，一咬牙就冲了过去，"让我变成石头，那样就再不会冒犯你们了！"卡什与豪克一起惊呼道："不要！"

受惊的美杜莎们满头蛇发乱舞，他却面无惧色，毅然决然地走到她们面前，直视着那能让人变成石头的眼睛。

麻木的感觉从头皮开始向下蔓延，眼睛不会闭上了，他将永远保留那痛苦又惘然的目光。当全身变成了一尊雕塑，他的思想也开始凝固。这时一个念头一闪而过——麦勒迪娅和希尔维娅会看见这雕塑吗？会难过吗？他心里一阵酸楚。快了，就要解脱了，就要失去一切感情了。最后一刻，他的脑海里又浮现出那浩瀚缥缈的星空，那画面也将随着石化永远定格在脑子里，就像刻在石壁上的画，多么美妙啊。

可是，他惊惧地发现痛感并没有散去，竟然也被定格了。完了！最后一秒他想，化作石头也要永受煎熬，万劫不复！美杜莎向他举起了剑，他宁可死去，可是担心即使化成碎片，每一块也都会兀自疼痛。

一支标枪飞过来，正扎在一个美杜莎的脑袋上。是同伴们赶到了，杀退美杜莎把他救出来。大家几乎都受了伤，一起围着这尊满脸沧桑状的雕塑不知如何是好。最后卡什说道："只有去找先知了。"

八、忏悔与彻悟

埃拉西亚平原和爱乌黎森林的交界处有一些小片的沼泽地，先知的茅草小屋就在某一片沼泽地后面的林间空地上。留基波，这个已经被人遗忘但却是恩洛斯大陆最后的一个智者，正坐在草屋门前看着沼泽的那一端。他在等那个人赴约。一个气泡在眼前的泥沼中冒出，炸裂，散发出一股刺鼻的味道。最近，沼泽地的活动也比以前多了。他感觉得到万物皆开始惶惶然，连空气里都有一种骚动与惊悸。他想，近了，近了，那最终的一刻就要降临了。

树梢间传来一阵翅膀扑打的声音，接着一只狮鹫降落在先知身旁。远处，一行人歪歪倒倒地出现在沼泽地那边，是几个蓬头垢面的半人马，拖着一具棺材似的柜子。看见这个情景，先知不禁皱皱眉头。他念起咒语，旅人们的脚下便闪现出一条平坦的道路。走到跟前，大家从铺有厚草的柜子里取出那具悲怆的石像。先知微微一笑，伸手按在石像头上，口中念念有词，于是瑞恩恢复过来了。他突然觉得血液流淌的感觉原来如此美妙！同时他的脸也红了，羞愧万分，自己的任性多么可笑又可耻，又给别人造成了多少危险和伤害。他突然觉得明白了些什么，于是深吸一口气，对先知说道："我很惭愧，真没有想到会以这种样子见到您。"留基波微笑不语，瑞恩接着坚定地说道："但是，我觉得我能够回答您的问题了。"

"把你的答案告诉我。"

"您问我人的哪一部分成长最慢。我想是感情，在感情上人永远像个孩子，哪怕他知识再多，理想再高，法力再强，也仍然会像个孩子似的伤心任性，失去理智。哪怕他变成石头也忘不了那一点爱的夙愿。"

先知点点头，"那么什么是最难忘的呢？"

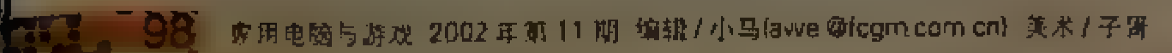
"最难忘的是那感情理想的化身影像。"他很有把握地说道。

可是先知的眼睛里出现了一丝诡异的神情，他没有直接回答，而是说："你先看看这个。"然后递给瑞恩一块水晶镜。

镜子形状极似他送给麦勒迪娅的那块，里面果然也有动画，不过红彤彤的有些模糊。渐渐清楚了，竟然是满地的焦土和尸体！受伤的天马悲惨地嘶吟着，折断了角的独角兽还在不屈地摇着头。"这是怎么回事？"他惊叫起来。这时，画面变成了千军万马混战的场景。刻尔柏洛斯！他看见了那条三个脑袋的地狱门犬。不错，是地狱军团，他还看见烈火神怪浑身的火舌。他也看见了格鲁、艾瑞斯、珍妮都在指挥精灵军浴血奋战，他甚至看见了不朽的野蛮人英雄塔南。这是一场大决战！他的眼睛在寻找着一个人，"麦勒迪娅，你在哪里？"他看见了，她正不顾疲惫地释放幸运魔法保护自己的士兵。她头发箍起，表情愤怒而决然。

格鲁一挥宝剑，藏在林子里的神箭手们发射出如雨箭矢。箭雨挟风雷之声切碎了大群恶魔，地狱军团开始撤退了。这时，画面似乎有些抖动，他连忙仔细去看，发现画中的人也停下来紧张地盯着空中，原来是画中空气在抖动！空气有些发红。这时，一处高峻的山顶上有一线灼人的光芒刺破空气，随着那光芒，一把闪闪的利剑于无形中凸现出来。接着，是高举利剑的一只手，然后，整个魔王的身躯都显现出来了。魔王站在山巅，发出狂怒的吼声，把剑向下方狠狠一挥，霎时，天空和大地都被火雨席卷了。"末日之刃！"瑞恩大叫一声，魔王找到了传说中的终极魔剑。只见天马纷纷化为火球坠落，树精们都被烧成了木炭，精灵们在火雨中惨叫着，侥幸没有被击中的残兵四处逃窜。麦勒迪娅的盾牌已经被击碎，她无助地用胳膊挡着头。瑞恩简直要窒息了。正在危急时刻，一条金龙飞来救走了公主。

景像切换到精灵的深山老巢——最后的领地"伍德堡"。森林里处处是呻吟和哀号。麦勒迪娅形容憔悴，眼角凝着泪痕。格鲁的胳膊上缠着绷带，而罗伊特和艾瑞斯都已经战死了。只有他



瑞恩还活得好好的！瑞恩呆呆看着这悲惨景像，心碎了。

他面无表情地问先知："这是什么时候发生的？"

"当你变成石头的时候。其实魔军进攻精灵和人类是迟早的事情。"

命运再次开了个残酷的玩笑，当朋友面临生死存亡的时候他却在作践自己，当麦勒迪娅最需要帮助的时候他却不在身旁。无尽的失败……他痛心疾首。不过这一次没有形诸于色，因为他再不会像个孩子一样了，狂怒已经永远过去，他有足够的魄力来承受这份痛苦。

留基波的声音又冷冷响起："现在告诉我，一个人最难忘记的是什么？"

他深叹了一口气，然后一字一句地说道："最难忘的是自己，自己的理想抱负，自己的情怀得失。我的憧憬多么美丽，而我竟然就深陷其中。我抱怨受到命运的折磨，却忘记了世间并不是只有我的憧憬才重要，并不是只有我的痛苦才值得关心。"是的，他这才发现，自私原来并不是一种特别的品质，哪怕理想再高尚，如果只在意自己的理想，那就是一种自私。个人的苦痛难道不是微不足道的吗？他明白了希尔维娅何以把自己比作一股没有重量的清气，她的挫折或许一点不比自己少，可是她宁可等闲视之，超然身外，而他却把自己看得太重了，忘了考虑别人。"月光不是照耀每个人"，这原来不是一句自怨自怜的话，而是对命运的正视——不是每个人都能享有某种福分，甚至每个人的生活都会有某种缺陷。既然明白了这一点，自己又何必苦苦计较？不应有恨，慨然忘我，勇敢地担起命运交付的职责吧。

留基波点点头，说道："不错，所谓不以物喜，不以己悲，就是这个意思。不舍弃'小我'的纠葛，就不能成就'大我'的不朽，你终于明白了。"

"我该怎么做？"瑞恩抬起头。

"最后的决战就要打响了。受难者还有机会，你先去帮助他们，硝烟散去后我们再见面。记住，要利用你的隐身术。"

瑞恩眼睛一亮……

九、烈火诀

月亮山是爱乌黎森林的一座天然屏风。转过这座山，眼前就豁然开朗，出现一大片被森林环绕着的谷地。这也是精灵首都最后的缓冲地带。此刻，千军万马正在谷地上遥相对峙。飒飒战旗下，瑞恩侧过脸去，看了看自己所属的天使联盟军队。整齐的阵列绵延无边，矛兵的长枪密集如林，两翼独角兽和骑士跃跃欲试，狮鹫与天马在天空中盘旋。塔南带来了雷鸟和独眼巨人，他们的眼睛里闪着凶悍的冷光。每个人的表情都是严峻且坚决。

他望了一眼麦勒迪娅。公主骑在银飞马上，英姿飒爽。她也望了他一眼，目光中满含希望和鼓励。几天前，他们重逢了，百感交集，但谁也无心去想那些个人的恩怨。大家忙着组织会议，确定作战方案，这时一个无私和理解的眼神才是最珍贵的。队伍那边，希尔维娅也冲着他点了点头——真没有想到这次会在森林里和希尔维娅重逢，她是千里迢迢赶来助战的。当昨天他们相遇时，他惊讶之极，本以为今世不会再见到她了，没想到……他当时脱口喊道："希尔维娅！是你吗？明天不会就是世界末日吧？""也许是的。"希尔维娅微笑着回答。或许今天就是末日，但值此最后一搏，谁还会在意生死呢？现在，他只觉得这些要主宰自己一生的女性是多么美丽。

对面，虫兽缠迭，妖魔狂舞，竟如同一片汹涌的火海。魔王并没有露面，他认为胜算在握，无需自己出马，所以会放纵饥渴的魔兵们饱饮鲜血。精灵们却必须找到魔王，因为只有夺取末日之刃才能避免毁灭。可是魔王知道他们在找他，躲了起来，恰恰只在使用末日之刃时才会因为该刃过盛的魔气而暴露自己，但那时想接近他已经来不及了，谁知道他会出现在哪个山头上？这是精灵们的生死谜结，该如何解开？

号角声骤然刺破空气，霎时掀起震天喊杀声，魔军如同泛滥的岩浆滚滚袭来，立刻，所有的一切都被卷了进去。精灵兵的绿斗篷和魔兵的红披风交织翻动着；半人马连踢带刺，与又抓又咬的小恶魔杀作一团；矮人从下面狠狠地砍着魔兵的腿脚；飞马和狮鹫不顾烈火神怪的火舌，一次次做着几乎是自杀性的俯冲攻击。空中落下如雨的箭矢和独眼巨人掷出的石块，把一群火怪砸成了礼花。格鲁一箭射中地狱犬的一只眼睛，可是它那三个脑袋依旧狠狠嘶咬着弱小的矮人，直到六只眼睛里都各插上一支利箭。凯琳和希尔维娅以她们天赋的机动能力，率领独角兽和骑兵迂回到了侧翼，此时开始发起冲杀，使敌人陷入一片混乱。

瑞恩、珍妮、格鲁和麦勒迪娅始终在一起，他们有绝密任务，正密切注视着战场的动向。魔兵的侧翼向后退去，骑兵紧追不舍，突然迎面袭来一阵箭雨和光束，许多骑士被击中落马。只见一道由美杜莎和邪眼怪组成的阵列从魔兵后方显露出来，原来暗穴族的怪兽也加入了地狱军团！冲在前面的几个骑兵甚至已经变成石头，摔倒在地，跌成碎片。凯琳也落马了。大群牛头怪挥舞着巨斧从美杜莎后面冲出来。瑞恩隐约看见希尔维娅还在左冲右突，奋不顾身地搭救同伴。"快撤，快撤！"他不禁喊叫起来。可是希尔维娅似乎没有意识到巨大的危险，还在竭尽全力。魔兵们源源不断地涌上来，他只能看见她的带顶银丝遮风巾帽在人流里游动。终于，那帽冠也被淹没了。他瞪着眼望着那里，希望还能看见她的身影再次杀出重围。

可是形势不容他踌躇，格鲁喊道："该行动了！"珍妮已经念起镜幻咒，四周立刻冒出一大堆精灵兵幻像冲向敌军，暂时吸引了他们的注意。格鲁按预定计划发出撤退暗号，精灵军开始向森林方向退去。妖魔们轻易地撕碎了幻影兵，嚎叫着涌进森林。突然，那些参天大树奇迹般动了起来，坚韧的枝干狠狠掐住敌人的脖子，吊起来，扔出去；草藤也像蛇一样死死绞住敌人的腿脚；细腰植物的果实向敌人喷出致命的毒液……魔兵立刻陷入泥潭，拼命挣扎。早有准备的神箭手万箭齐发，魔兵顿时鬼哭狼嚎。

"是时候了！"珍妮说道。几个人一起盯着天空，果然，空气又开始出现一丝波动，远处空中微微透出红意。"快，瑞恩！"格鲁和麦勒迪娅同时盘腿坐下，只等瑞恩。瑞恩强制自己抛开悲痛，迅速坐下。三人相对，于是同时闭上眼睛，一起收拢气息，贯通意念。瑞恩的意念渗入格鲁体内，同时意想着宇宙万物如同潮水奔涌，自己亦融入这潮水，随波逐流，归于无形——二人同时隐形了！远处一点灼人的光扯破空气融化开来，麦勒迪娅闭着眼睛也能感受到，迎着光源方向，她开始想像山川大地向自己奔来。那边一柄剑身已经露出，麦勒迪娅凝结全力终于施出"乾坤挪移"，瞬间将隐身的格鲁传送至那光源前面。

此时魔王刚刚现出他那硕大无朋的身躯来。他青面獠牙，力大无比，单人根本无法与之匹敌。可现在格鲁是隐形的，他大步冲上去。魔王已经举起了利刃。格鲁高高跃起，剑尖在空中划了个美丽的半圆，一下砍掉魔王持剑的手掌。格鲁就地一个跟头，接住末日之刃，站起来反身将利刃插入魔王的胸膛。一切如同电光石火般突然，整个战场都因为魔王的惨叫声寂静了下来。魔兵们惊恐地看着魔王惨叫着灰飞烟灭。格鲁高高举起宝刃，狠狠向魔军挥去，这一次该轮到恶魔们享受烈火风暴的滋味了。

鬼哭狼嚎声渐渐散尽，只剩下遍地的尸骨和死一样的寂静。几秒钟后，突然，精灵军爆发出响彻天地的欢呼，"胜利了！""得救了！""森林万岁！""英雄万岁！"……珍妮和麦勒迪娅欣极而泣。可是瑞恩面无血色，猛冲向刚才希尔维娅消失的地方。他已经不抱希望，但仍然拼命地找着。地上只有灰烬，他忽然看见有个东西在闪光，连忙捡起，一眼就认出来那是希尔维娅的金枝头箍。他傻傻地凝视着它，一动不动。

突然，一声吼叫声惊动了他。循声望去，竟是格鲁发出的。他正冲天挥舞手中的末日之刃，又冲脚下战场指指点点。瑞恩发现他的脸孔扭曲了，满是狰狞杀气，似乎还没有杀过瘾，要找天找地较量一番。那柄魔刃闪着邪异的光芒。瑞恩知道，格鲁本来就是一个杀气很重的人，现在他被那柄魔刃的力量控制了。瑞恩忽然感到浑身无力，困惑之极，难道这么多人的牺牲就是换来这个？耳畔，精灵们的欢呼声依然响彻云霄。

十、末日的阴影

整个森林像一部机器运转起来，精灵们都在备战，因为格鲁下达了对野人族的战争动员令。野蛮人也是自然之子，爱好自由胜于一切。可是末日之刃在格鲁手里，他要让野蛮人永远臣服。对于英雄的命令，大家都热诚地服从，谁也不愿意去怀疑，何况刚刚经历了一场伟大的胜利。可是瑞恩明白，灾难真地来临了。格鲁会像自己过去一样伤害别人，但这一次的后果却不堪设想。不过他并没有去劝说格鲁，现在的他冷静无比，既然先知说过要再见面，那就先去找先知。他向大家告辞，麦勒迪娅酸楚地目送他离去，她既不能阻止格鲁，也不能阻止瑞恩。格鲁则毫无表情地对他说了声再见。

先知的小屋里，留基波问道："你感到困惑吗？"

"是的，难道无数人的牺牲换来的却是更大的杀戮？"

"不只是杀戮，而是末日。"

瑞恩惊奇地看着先知。先知接着说："无限的威力就要和原始的狂野相遇了，这就是末日。据我所知，寒冰之剑在野蛮人国王凯利格手上，如果和末日之刃相碰，就会释放出吞噬天地的巨大能量，那便是传说中的大爆炸，整个大陆都将被毁灭。"

瑞恩意识到事态严峻，但并没有觉得恐惧，"那我们该如何阻止它的发生？"他冷静地问。

"阻止？不，我们无法阻止，有那两把剑就有末日。"

"难道我们不能毁掉那两把剑？"瑞恩叫了起来。

"除了它们自己的力量，没有任何力量能毁掉它们，它们只有在末日中才会毁掉！"他顿了一下，接着说道："剑在谁的手中都是一样。我们不能阻止末日，但却可以提前做一些补救，要让一部分人幸存下来。"

"怎么补救，如果世界都毁了?!"

"还有一个世界。"

"还有一个世界？"

"是的，只是还没有人能到达那里。而你会成为第一个。"

"我？"

"是的，只有通过时空门才能到达那里。但是我们这个世界的时空门都已经衰退了，无法与那里沟通，你必须再造时空之门。"

瑞恩困惑地摇摇头，"门，在哪里造，我怎么知道该通向哪里？"

先知的眼睛里闪出深邃的光芒，他压低了声音说道："难道你没有看见过一扇门？难道你不曾把脸伸进去，但它转瞬即逝？"

仿佛被电了一下，瑞恩脑海里猛然浮现出打坐时遇到的情景——那黑暗中绽出的一道光线，那变得透明的身体，那无数千变万化的意像，"就是那扇门！"他叫道，"我一直抓不住它。"

"是的，就是那一扇门，现在你能够抓住它，因为你已经能够做到忘我。"

"明白。"

"可是，只让它存在于你的意念里是不够的，必须让它成为有形的门，不过这或许要牺牲你自己。你准备好了吗？"

瑞恩出奇地冷静，坚定地说道："我再没有什么可以失去的了，无所牵挂。"

"不，你还有一个牵挂，说出来吧，在末日之前提一个愿望不是罪过。"

瑞恩淡然一笑，"是的，我还在牵挂，那个星空里的幻像，她究竟在哪里？"

"她就在时空之门里，造完时你就会看见她。"

十一、英雄涅槃

万籁俱寂，瑞恩再一次站在那扇意识之门前面。以往当他把头伸进去的时候，无数杂乱的意像就会蹦出来搅乱他，然而这一次，不等他走近，那些意像都已安静地列在门的两侧，像在迎候他的到来。希尔维娅微笑地看着他，他也还以淡淡的微笑。罗伊特和艾瑞斯也在，他们都还活着，只是在另外一个空间里而已。这一次，这些意像并非生于内心，因为他心已若止水，他们是真的再现。那战场的景像如同是一个梦，那末日的景像也只像一场演出。那棵古槐也伸出了苍枝，它在问："世界从哪里来，往哪里去？"他向着门走去，越靠近，那些意像也越向门里退去，一个接一个地消失了。万物各有归属，无须为其感伤惋惜。他默念着："万物一也，万物一也！"这扇门就是通向自身，通向无限！

他的元神开始外泄。为赋予这扇门以实体形象，他就要消失了。这时，他看见了，星空里的那个身影就映在门上，若真若幻，仿佛一触摸就会消失。

她的眼神多么恬静而智慧啊，他深情地望着她的眼睛，喃喃说道："你在这里，我终于找到你了。"

她也缓缓开口了："不，瑞恩，你并不需要寻找我，因为，其实我就是你自己。时空门也是一种镜子，它折射出一个人在不同时空里的状态。"



瑞恩静静地听着，她继续说道："瑞恩，你还不明白，我是你想象出来的，我就是你自己的投影，你以为完美的其实是你自己。或者也可以说，我就是你在另一个时空里的身份，你就要体验到我的生活，我的苦难，可是我们永远不会在一起。"

瑞恩凄然一笑，用最后的气力说道："我终于明白了，所谓爱情，便是永恒的孤独。我们将永远交错，只是在这门槛之上，才有一瞬的相逢。就让我们穿越彼此吧，我愿意融化于这一刹的重合。"说完，他溘然融入了那扇闪耀着蓝光的门。

那扇门因为瑞恩的牺牲而固定了下来。不久以后，格鲁与凯利格的战争造成了世界末日，这是大家都知道的事情。幸存者们通过那扇门逃到了另一个世界，或者说是通过一面镜子被映射到另一个并行空间，他们也不再是原来的自己。瑞恩牺牲了，但或许也是开始了另一个人的生活，而这另一个人的故事就需要别人来叙述了。

尾　声

故事说完了，众神几乎都没有表情，只不过有的神在心里暗想，自己是否就是从那扇门里逃出来的呢？内省可是一件累人的事情，于是他们决定还是继续纵酒欢歌。只有雅典娜女神仍然出神地望着那面镜子，眼里含着晶莹的泪花。或许她看见了，大地上又有一个男孩在仰望着星空中的雅典娜吧。■

【全文完】

○注：在希腊神话中，天后赫拉、爱神阿芙洛迪特和智慧女神雅典娜合称美慧三女神。

作者后记：《英雄无敌》系列游戏曾给了众玩家多少美好的幻想和不眠之夜，我们的灵魂常常梦游在那美丽神奇的世界里，和那些英雄人物们一起呼吸。本小说以《英雄无敌》的背景和氛围来展现一个纯情故事，也算是抚慰我们的这番情结。有必要说明一下，故事中的男女主角并非游戏中的主流人物，像希尔维娅和麦勒迪娅，虽然形象惹人喜爱，但技能一般，在游戏中较少被用到，有时不免令玩家遗憾，而今就让她们在我的小说里闪光一次吧。那些末日中幸存者的故事自然是在《英雄无敌》四代里展开的。本文是补上了一段被"正史"所遗忘的故事。此中有真意，谁人解得？

谨以此文献给所有喜爱《英雄无敌(Heroes of Might and Magic)》的朋友以及我的好友，本文主人公的原型——帅克-Lee。





网游月记 多事之秋

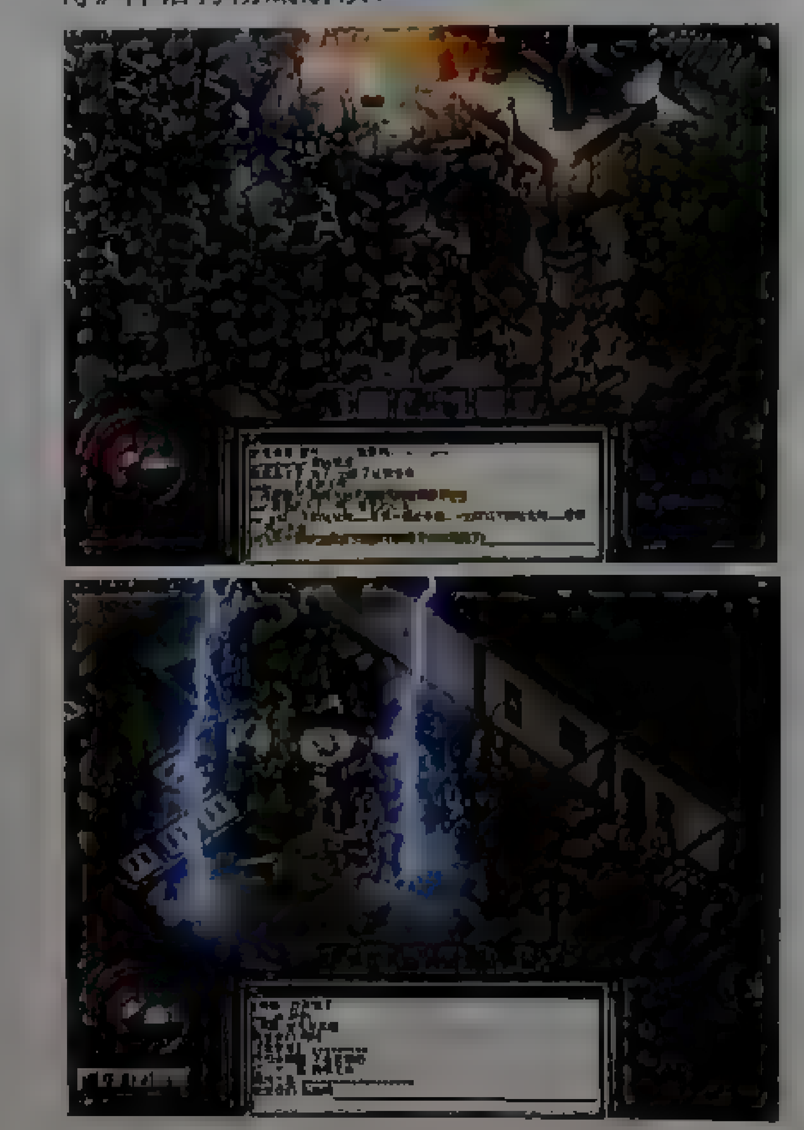
文/逆鳞

秋天来了，北京下了一场大雨，气温骤降。不过，正在着手写这篇月记的我却一点也没感觉到冷，看着10月间网络游戏发生的大事小事，热闹程度不亚于冷空气与暖气流的对撞，几家欢乐几家愁，正所谓多事之秋。

10月里最大的新闻，莫过于《传奇》出现了“服务器端源代码程序泄露”事件，创造了曾经的网游神话的盛大公司被一夜间涌出的《传奇》私人服务器打了个措手不及。笔者10月8日惊闻，自5日《传奇》服务器源代码流入大陆，直至8日这短短的三天之内，大陆架设的《传奇》私人服务器数量就已经超过官方服务器，现已公开的《传奇》私服就达150多组，而且各地的网吧也都纷纷在建立自己的游戏服务器。据笔者了解，该游戏源代码是由韩国方面泄密到海外的，转而被几家欧美游戏网公布出来，随即落入中国游戏高手的手中。最早出现的版本为全英文的，但是几天之内，就已经有人将其进行汉化，并推出了10多个汉化版本，另外也有人将其改成了单机版，不但可以建立私人服务器，更可以安装到任何一台电脑里，当作单机游戏来玩，连上网的费用都可以省掉。这一消息，可以说是瞬间遍地开花，令众多《传奇》玩家拍手称快，喜不自胜。而盛大方面却面色凝重，迅速在官方网站上发表声明，希望可以起到警示作用，控制事态的发展。

盛大声称：“该服务器端源代码程序，系《传奇》英文版服务器端，与目前中文版的《传奇》有很大区别，并没有包括《虎卫传说》在内的历次更新和后期添加的新功能，同时也没有任何专业维护和防范外挂的措施，同时游戏内容也无法得到继续的更新和升级。”并且将国内的部分《传奇》私服定性为严重的侵犯著作权的行为。目前韩国方面已经提请警方介入，并拟通过外交手段要求中国警方予以积极配合，制止任何基于该程序的侵权服务器在中国的出现。

由盛大官方的严正声明来看，这一事件对盛大造成的影响可谓巨大，一个在线人数超过20万的热门网游，其为公司带来的经济收益也是相当可观的，而现在这个网游神话将面临崩溃，因为目前各地的《传奇》私服都是免费的，这就意味着玩家不需要再通过每月购买游戏点卡来进行游戏，现在大家都可以享用免费的《传奇》了。虽然这些私服的架设属于违法行为，但是面对《传奇》这样一个中国网游排名第一的产品，谁不想从中捞上一笔呢，而且据说有人还以UO模拟服务器为先例，希望借此机会替代盛大的位置。另外，因为一部分资深玩家对官方《传奇》的种种游戏设定深表不满，多次提出建议均未得到回应，因此也希望借私服之机建立一个自己理想的“传奇”世界。一时间，大批玩家从官方服务器涌进私服，不少人表示要“将免费传奇进行到底”，大有异主更迭的架势，面对如此局面，甚至有人预言中国的《传奇》神话将彻底崩溃。

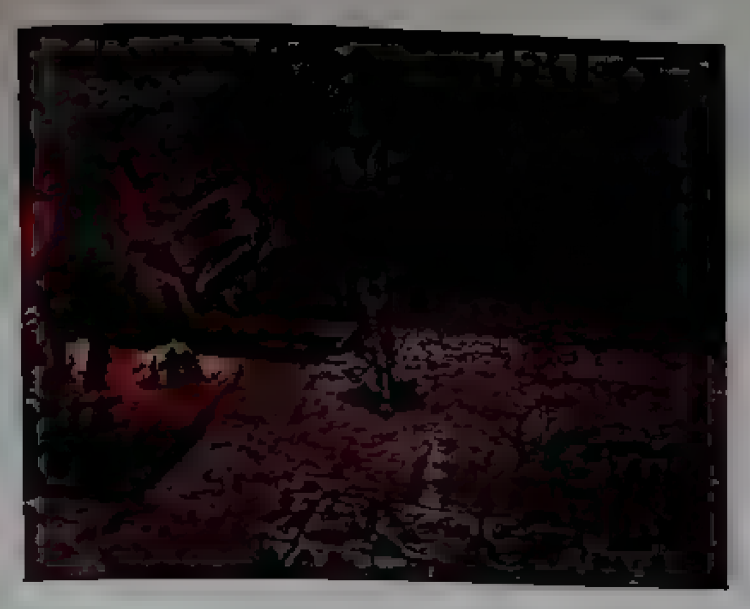


不过，经过笔者调查。发现虽然私服的《传奇》游戏是免费的，但是其中的不稳定因素也很多。由于泄露的只是早期的官方服务器源程序，存在许多没有去除的BUG，同时更缺少了最新增加的游戏内容。而且，私服的管理与官方站远不能比。GM权利的下放，导致直接干涉游戏平衡的现象更是屡见不鲜。所以，许多原本对私服抱以很大希望的传奇玩家，在尝试之后，却发出了“不如官方服务器好！”的感慨。另外，也有些人经此事件之后表示，要耐心等待官方的《传奇2.0》问世。毕竟稳定的游戏环境，和良好的游戏升级服务，只有投入大量的运营资本和技术精力才能真正做到最好。这一点，免费的私服是绝对比不过官方服务器的。

另外一点，UO非官方服务器与《传奇》私服的性质并不等同。UO非官方服务器的建立，实际上是依附于当时美国民间的爱好者自己开发的一套模拟软件TUS。这个软件可以调用UO客户端的数据和图像，运行出一个UO来，但是游戏内部设置与官方服务器的完全不同，比如怪物、地图、NPC、游戏方式等等，这些都是TUS软件的设置，与官方无关。所以，玩家在TUS中的感受也是完全不同的。因为这个TUS模拟服务器端是免费对外发布的，所以私人UO服务器雨后春笋般的出现，同时因为TUS开发者完全免费，没有盈利，所以UO官方EA也就默认了这种行为。国际上使用UO第三方非盈利服务器端，一般是不会被追究法律责任的。但是《传奇》私人服务器的情况，则完全不同。从盛大的声明来看，这次的《传奇》私服明显是从官方泄露出去的英文版，也就是标准的官方服务软件，并不等同于UO模拟服务器。因此，盛大所指私架服务器属侵权行为，也就无可非议了。认清了这一点，相信大家对此事件也就有了一个明确的结论。

虽然盛大不虚心接受玩家意见的态度曾经让很多玩家失望，虽然《传奇》的官方服务器品质也有许多不尽如人意的地方，但是毕竟游戏是需要一个稳定的环境才能稳定的发展的，希望盛大可以在此事件之后，反省自身，为玩家提供一个更平衡稳定的游戏，让玩家可以真正体会到花钱玩游戏的价值所在。

看过了《传奇》的闹剧，我们再来看看问题不断的网易《精灵》吧。刚刚在10月1日宣布暂停收费的《精灵》，免费2周后，又在10月16日重新开始收费。众所周知，《精灵》前段时间利用FPE修改本地数据可以通过服务器验证获得成功，改个满级的人物变成很简单的事情。这不能不说是一个极其严重的问题。由于网游的特殊性，客户端数据放在服务器是理所应当的事情，而FPE只能修改内存数据，无法修改封包，所以一直被玩家用于修改单机游戏。但是因为《精灵》的服务端存在严重验证缺陷，导致本



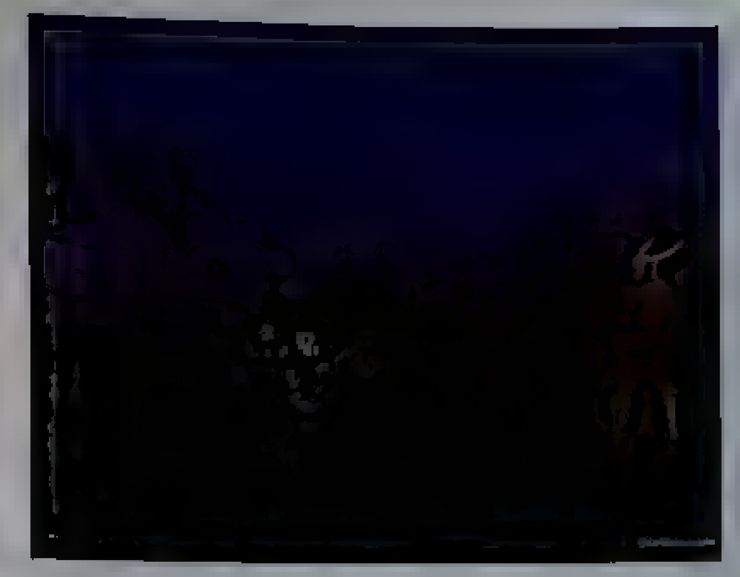
地被修改的内存数据也可通过《精灵》服务器端的验证。笔者再次多嘴，这是很严重的设计缺陷，特别是在中国这个修改和外挂成风的环境中，这个缺陷必然导致了《精灵》世界的混乱局面。因为可以修改，练级也就成了没有意义的事情，网游迷们对《精灵》的热情急剧减退，虽然笔者本就对无休止的练级很是生厌，但是瞬间生成一个高等级的人物，同样也会令游戏失去原有的挑战性。失望与厌倦的情绪，在《精灵》中不断扩散，导致了大量玩家退出游戏。

作为网络游戏，稳定、公平永远是放在第一位的。基于这次作弊，复制装备大肆泛滥的局面，网易决定在10月1日起暂停《精灵》的收费。并宣布：在游戏杜绝恶意的装备复制以及修改之前，在精灵服务器保持稳定之前，在杜绝恶意人物属性修改之前，保持免费。

那么，对于16日的重新收费，相信网易必定是自信满满。据官方消息说，在这次升级之后，已经屏蔽了各种作弊方法，并将所有的复制装备进行了一次大扫除。希望这次的升级，能够给予《精灵》的世界一片纯净的天空。或许大家也应该给运营商一个机会，重新回去看看他们会做何改变？其实笔者并没有什么特别的想法，只希望每个网络游戏运营商都能带给玩家一个稳定的游戏空间。精灵如此，传奇如此，其他网游更应如此。

咳，这次的话题都好严肃，换几个开心点的吧，让我们来看看9、10月间的新游戏动态。

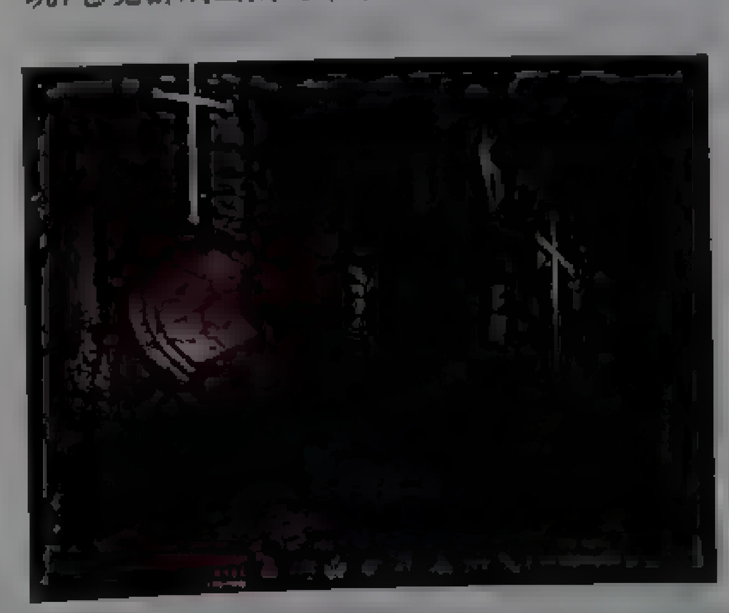
9月19日，对中国的网游玩家来说，无疑是个节日。育碧软件和索尼在线共同宣布在中国大陆合作推广欧美网络游戏巨作《无尽的任务》（EverQuest），并在21日开通其官方网站。说起EQ，大家应该不会陌生，这是一款早在三年前就已经风靡欧美的网络游戏。如今，在全球范围内超过43万注册用户的EQ，终于来到了我们身边。AD&D的世界观，14个种族，15种职业，40多种技能和华丽的魔法，引得无数玩家摩拳擦掌，跃跃欲试。育碧紧接着在25日开展了十大工会抢注活动，凡是入选十大工会的玩家，都可以获得即将开放内测的游戏帐号。在短短的10天内，便已有157个报名有效的工会资料。经过几天的讨论研究，最终确定了龙魂、零界、Jungle Hunter、银色羽翼、心灵神殿、阳光



大陆、净土、索兰尼亚骑士团、BOX以及十字军这十大工会。这次EQ的到来，或许能改变一下韩国游戏长期“霸占”国内网游市场的局面。笔者也希望，EQ可以由此开创一个崭新的网络游戏时期。

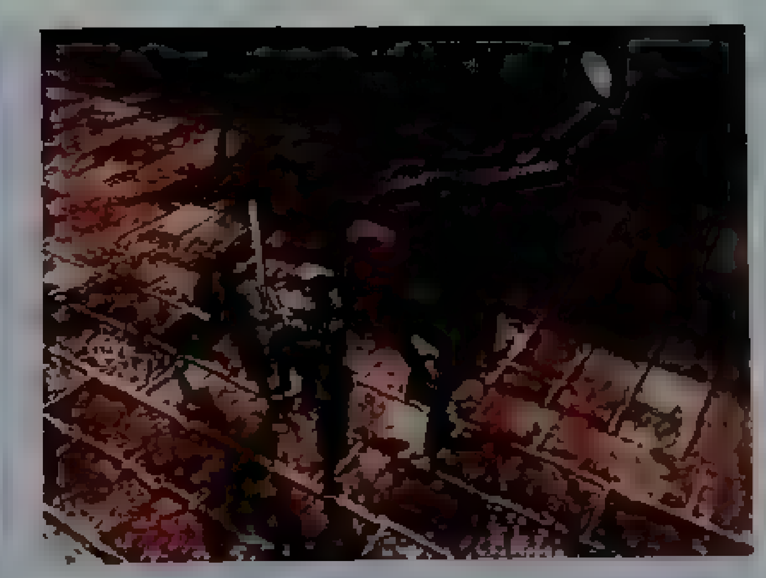
继EQ之后，还有另一款欧美网游即将登陆，那就是天人互动的《魔剑》。自今年2月，天人互动就在着手准备《魔剑》的运行工作，但是因为在汉化及部分技术难题的处理上拖了一些时间，游戏没能如期推出。近期有消息说，该游戏的汉化工作已基本完成，也通过了内部测试，预计将于年底推出，对这款游戏期待已久的玩家们，看来是有希望了。

由依星软件代理的《遗忘传说》，在10月12日开始正式注册内测帐号，共5000个。前3000名玩家将直接获得内测帐号，而后2000个名额则从申请的玩家中抽取，未能参加内测的注册玩家，则要等到11月公测开始后才能体验游戏了。笔者有幸拿到了内测帐号，进去玩了玩，感觉游戏画面还不错，以欧美中世纪为主，



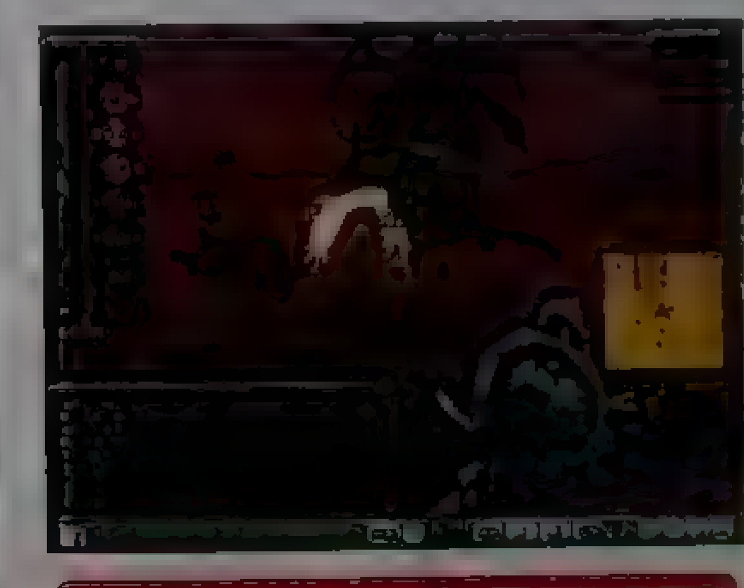
色彩亮丽，但是人物方面还是缺乏创新。就整体来说和《天堂》近似，游戏核心就是领主与攻城战。换装系统比较好，任何装备都会显示出来，也比较细致，没有装备样式重复的现象。只是操作和聊天系统过于繁琐，给玩家带来了很大麻烦。不过据说依星将会直接参与游戏的制作和修改，所以内测时大家不妨多提提意见，好让这个游戏可以尽量作到尽善尽美吧。

昱泉的网络格斗游戏《流星蝴蝶剑.net》，推出1个月后又出了新的1.0版，修正了一些



操控上的问题同时提供了更多新功能，例如：火枪锁定状态位移功能；暗杀模式队长救人功能；各类武器增加部分连招；部分异常（修改档案）自动剔除系统；室长（开局者）剔除参赛者功能；动态网络频宽自动调节系统等等。这款游戏，充分满足了部分喜欢中国功夫的玩家心愿，为大家提供了一个切磋武艺的平台，众多“武林高手”展开的大混战，看上去也非常有趣，喜欢尝试新型网络游戏的玩家和醉心于格斗类游戏的玩家，不妨都来试试。

台湾方面《轩辕剑online》有一个好消息和一个坏消息。坏消息是，经过2个月的公开测试，大宇终于宣布在10月1日起正式收费，并且开放一些新的内容和版图。但这对大陆玩家却是个噩耗，因为弄不到台湾点卡的话，就意味着2个月的轩网生活将告终结（我32级的药师啊～哭死）。难道这就要和轩网说ByeBye了吗？别急，还有个好消息呢。那就是网星ENIX已做好准备，预计于11月在大陆推出《轩辕剑online》测试版。届时，我们就可以玩到大陆自己的轩网啦！■



官方主页

传奇2.0
http://www.mir2.com.cn/
无尽的任务
http://www.everquest.com.cn/
遗忘传说
http://www.fs2online.com.cn/
流星蝴蝶剑.net
http://www.mbs.com.cn/
轩辕剑online
http://swdol.joypark.com.tw/

挥剑斩乾坤《魔剑》即出翘

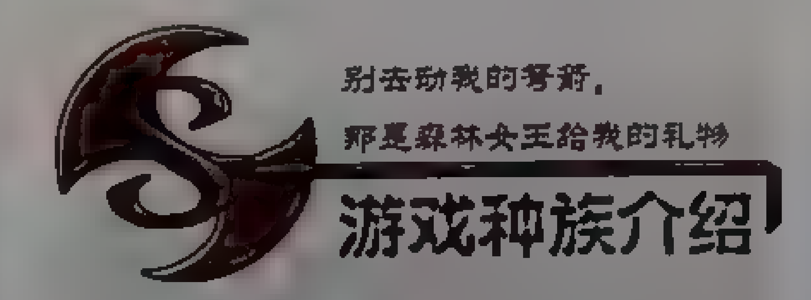


一个世人皆知的名字，一个令人恐惧的名字，一把切碎精灵帝国的剑，甚至可以砍开世界。有史以来最伟大的武器 Shadowbane，本身就是一个辉煌的名字，一个代表希望的名字。从它铸成以来，就伴随着黑暗的预兆，无数传说象带刺的藤蔓围绕着它。

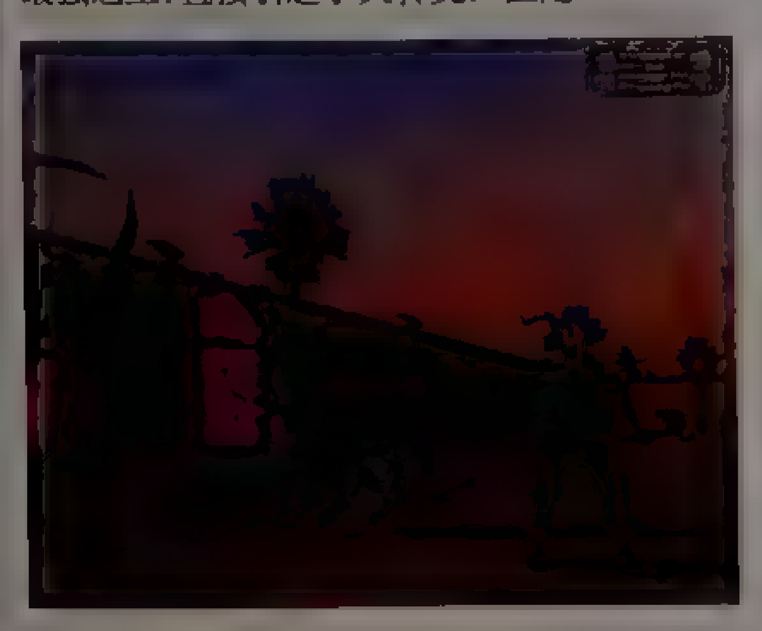
据说给剑一个名字就意味着给它一个灵魂，被命名的剑会切开它们命中注定的目标。那些武器，带着飒飒的风声，拥有可以改变世界的力量。人们应该警惕那些带着名字的剑，据说有时候它们可以反过来控制人类。Shadowbane 代表了伟大和恐惧，它还有许多其他的名字。有些人称他光明使者，或者灯塔之刃、第二日、封王之剑、晨星、天神之手、龙之杀手、圣骑士之剑……也有人称之为弑王之剑、残害者、复仇之剑、阳光杀手、背叛者。这是一把注定塑造命运的剑，世界上的所有人都生活在此剑的阴影之下，我们这些在纷争年代挣扎的人们只能在它的剑刃上跳舞。

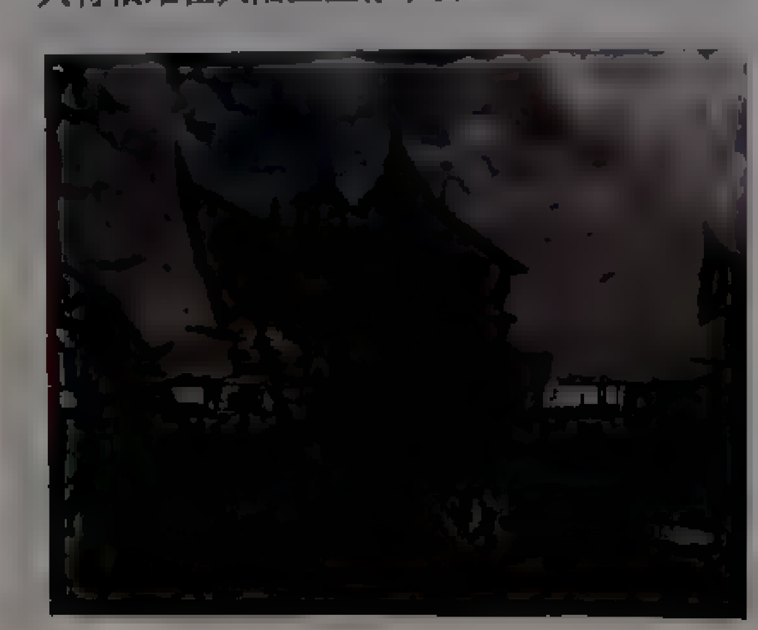
Shadowbane 的光芒出现在世界上只有 3 次，在 3 个不同的时代。3 次战争随着她的出现而爆发，3 位伟大的人类在战斗中死在它的刃下，还有 2 个精灵，甚至一位神明。你也许认为你了解它，但是你所知的不过只是故事的结局而已。是的，Shadowbane 曾在 Kierhaven 杀死最强之王，直接引起了大转变。但是 Cambruin 是怎样被这强大的刀刃刺死的？为什么要铸造这样一把剑，为什么它对于持剑者总是异常的残忍？要知道这些答案，你必须去追寻 Shadowbane 的传说，一个和时间一样长一样严酷的故事。听听这个荣耀和绝望并存的编年史，这个我们破碎世界的悲剧。

这就是 Shadowbane，魔剑，一个充满了传说与魔力的武器，每个人都想试图找到它，虽然每个人也都了解那把剑的可怕诅咒。在广漠的大陆上各个种族的战士们都希望得到它，并利用它统一整块大陆。还没有人完成这个想法，很多人为此付出了生命的代价，但更多的人参与到这场无尽的战斗中。



游戏中提供了 10 个种族，每个种族都有着不同的特性，种族之间的相克性很强。例如鹰人可以在空中作战，而缺少弓箭手以及魔法攻击的地面种族将无法进行还击。这样的多种族设定，为游戏中玩家组队以及公会的成立创造了必然条件。如果不组队，不加入合适的公会，个人将很难在大陆上生存下去。





精灵：初生的种族，被放逐的王者

力量 35（最大：80）
敏捷 60（最大：140）
体力 35（最大：80）
智力 50（最大：120）
心灵 40（最大：100）

作为曾经世界的主宰，这些破落帝国的悲哀子孙们被迫过着流浪的生活。虽然傲慢，颓废，而且无情，精灵依旧是魔法方面的大师。不过纪律和组织的缺乏，已经让他们再也无法统治人类了。少数幸存下来的精灵并不被人信任，而且更多的被认为是流浪者而不是国王，他们传奇般的不死经历现在被认为是诅咒，他们在祖先修建的伟大遗迹之间徘徊，看着这些一点点的化为废墟尘土，等待着死亡……

人类：人类之子，万神之父的后代

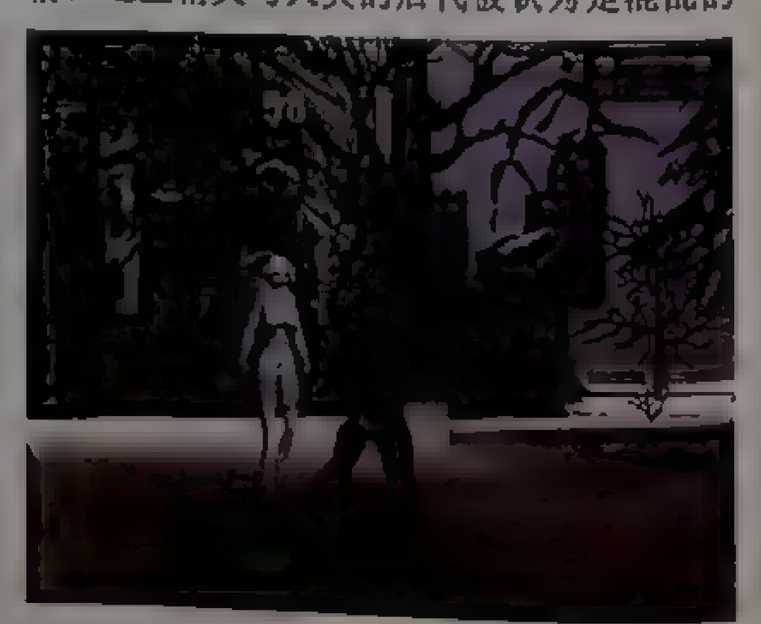
力量 40（最大：100）
敏捷 40（最大：100）
体力 40（最大：100）
智力 40（最大：100）
心灵 40（最大：100）

由万神之父亲手创造的人类被认为是他最亲密的孩子，这个世界最合适的统治者。在他们漫长的历史中，只是在不停的奋斗挣扎。人类是世界上最为多样化的种族，而且他们的机敏能干和适应性使他们在各种逆境中生存并且兴旺起来。曾经作为伟大精灵帝国的奴隶，人类最终推翻了压迫者的统治，建立了自己的帝国……

半精灵：混血儿，两个世界的后代

力量 40（最大：95）
敏捷 50（最大：120）
体力 40（最大：95）
智力 45（最大：105）
心灵 35（最大：95）

半精灵是精灵与人类一时激情的产物，但却无法生育后代，而且被人们遗弃和恐惧。半精灵十分容易激动，而且由于体内流动着不平衡的血液，他们也时常变得疯狂。在以前，这些精灵与人类的后代被认为是混乱的生物，当成年之后就会由于恶魔般的疯狂逐渐衰老。以前一直都没有找到有效的治愈半精灵诅咒的方法，不过这些孩子一生下来就会带有魔法纹身，使得他们可以始终保持清醒……





矮人：造物主的子孙，在岩石中诞生

力量 45（最大：110）
敏捷 35（最大：85）
体力 60（最大：140）
智力 30（最大：75）
心灵 40（最大：100）

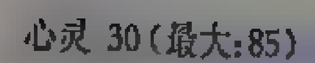
这些岩石的孩子不像我们世界中的其他人们，他们不会衰老或者生育。传说中矮人并不是被生出来的，他们整个种族都是由强人 Thurin，这位万神之父的最亲密战友创造的。矮人被他们的创造者任命看护地心深处熊熊燃烧的“圣火”，铸造大地之石。大多数有记载的历史里，矮人总是隐秘的工作，开凿大山，建造宏伟的要塞，而且善于开矿和冶炼……

半巨人：兽人，强壮的象征

力　量 60（最大：140）
敏　捷 30（最大：75）
体　力 50（最大：130）
智　力 30（最大：75）
心　灵 30（最大：80）

尽管从技术上来说有些用词不当，“半巨人”这个名字对于这些身高的一半都大于普通人类的高大生物来说，还是比较恰当的。半巨人并不是人类与巨人的直接后代，可能是人类后代沾染了某些巨人的血统，是在国王时代之前巨人与北方人的苦战的遗留产物。极为罕见的是，这个血统起初偶尔出现在新诞生的人类男性中间，而他们很快就成为了较大的人口比例，与人类一样的强大……

艾克族：流浪者，燃烧废土的恶人

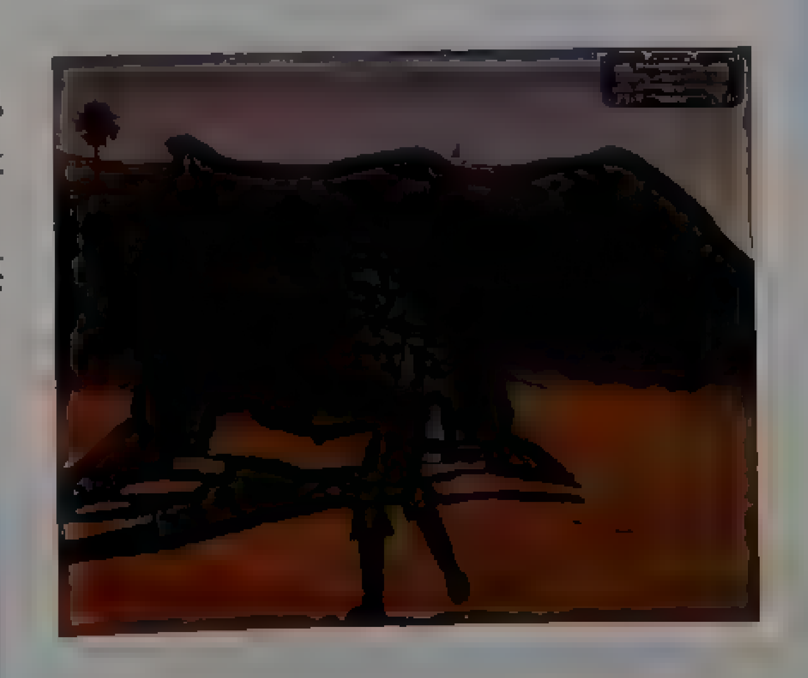
力量 40（最大：90）
敏捷 55（最大：130）
体力 40（最大：90）
智力 45（最大：115）

心灵 30（最大：85）

“恶人”就是指这些怪异、凶猛，红色皮肤的沙漠骑士。民间有传说他们是一支曾经由于凶暴和战争被放逐到燃烧之土的精灵贵族的后裔。尽管与精灵十分的相似，不过艾克族并不承认他们之间的亲属关系，反而以暴力回应。广为人之的是他们在战场上的凶猛和对待其他种族的无情残酷，这些艾克族的活动就是洗劫那些沙漠边缘的村落……

暗影族：苍白的生物，黑暗中诞生

力量 35（最大：90）
敏捷 50（最大：115）
体力 40（最大：95）
智力 45（最大：110）
心灵 30（最大：90）

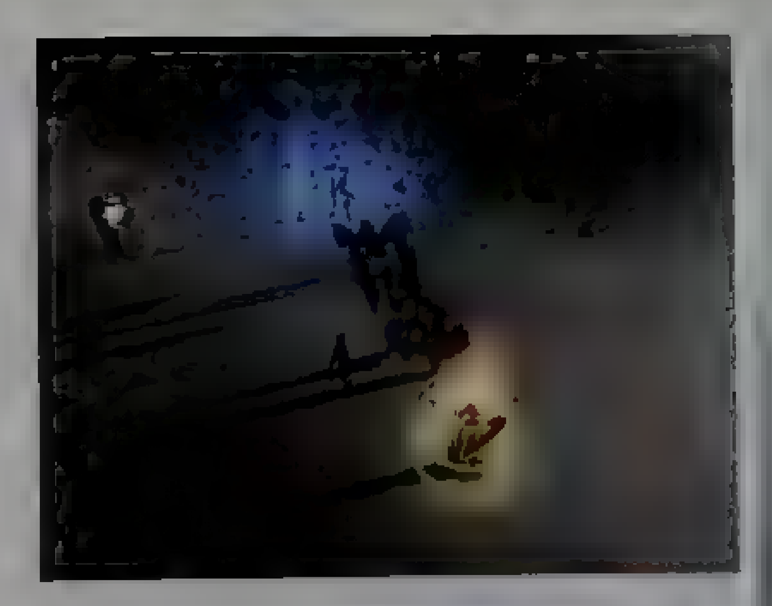
被净化殿定义为堕落邪恶的生物，在整个人类的大陆上，暗影族都是可怕的生物。现在对于这些象人一样的生物的真正本质，仍然存在着争论，他们的肉体被邪恶扭曲，精神被毒化。暗影族是由人类的父母所生，但是由于怪异的外表，他们一生下来就被称为“被诅咒的孩子”。一个暗影族人的皮肤苍白并且冰冷，无神的目光象煤炭一样黑……



鹰人族：鸟人，在风中出生（限定种族）

力　量 50（最大：保密）
敏　捷 55（最大：保密）
体　力 45（最大：保密）
智　力 35（最大：保密）
心　灵 40（最大：保密）





在大转变之后出现的新生物中，这些长的象鸟类一样，被人们称为鹰人的生物是最令人难忘的。第一眼的映象都是认为他们是人类与老鹰的混和产物，极有可能是精灵用魔法创造用来作奴隶和士兵的。也有人认为他们其实早就存在不过在大转变之后才被发现的，以前生活在世界的偏远角落里，不过现在却通过遗迹之门而漫游世界了。魔法师和民谣作家认为这些鸟人都是来自另一个世界的生物，通过某种未知的手段来到我们这个世界……

人马族：平原之主，猎人之子（限定种族）

力量 45（最大：保密）
敏捷 35（最大：保密）
体力 55（最大：保密）
智力 35（最大：保密）
心灵 45（最大：保密）

人马族骄傲而又强壮，是这个世界上最古老的种族之一，他们的王国从平原的中心扩展，从创世之初到现在就没有什么改变。人马族的目光透出高贵和荣誉，据说古代的人马族英雄曾经帮助最强之王创立骑士团和法典的时候。战争时期这些强壮的生物数量大幅减少，不过伟大的骑兵军团仍然在大平原上驰骋……

牛头人：兽人，来自北方的恐怖（限定种族）

力量 75（最大：保密）
敏捷 20（最大：保密）
体力 70（最大：保密）
智力 20（最大：保密）
心灵 20（最大：保密）

他们由魔法所生，为了战斗而成长，强壮无与伦比。牛头人最初在北方寒冷的大地上诞生，作为奇兵为不灭帝国服务，不过自从摆脱了精灵主人的奴役之后就建立了自己的领地。牛头人被其他的种族歧视，并与他们的创造者精灵、北方人类和平原上的人马族发生战争。曾经被牛头人洗劫的地区遍布世界。不过这些惨烈的战争也削减了他们的数量，自从大转变之后就很少在人类的土地上见到他们了……

世许每个牛头人
背后都有着一颗善良的心

职业介绍

职业将决定每个人在游戏中的大方向。在四种初始职业中还有许多专职职业，这些都是进入游戏前你需要弄明白的东西。职业的存在也使游戏变得更加有趣，也许你是个出色的战士，在单挑的擂台上无人能敌，但却很可能被一个潜入的刺客悄无声息的干掉。大范围的杀伤性魔法可能会让对方的攻城部队为失去同伴而哭泣，但几个近身的德鲁依很快就可以结果了你。各个职业间的默契配合将在无形中成为成功公会的必要条件，少量合理职业的配合往往要比纯粹武力至上的战士团队强大数倍。

战士之路：力量的道路

战士的长剑，牛头人的双手斧，精灵的十字弓，以及半人马的长矛都将成为保护公会城邦的第一道防线。战士系通过转职可成为野蛮人、十字军战士、女猎人、游侠、圣堂武士、战巫、武士。每种职业都有各自不同的专长，武器也有所不同，不同的职业有不同的特技。

医师之路：信仰的道路

精灵牧师的治疗，暗影元素使的回城术，人类主教的复活，半精灵德鲁依的变身术都将成为战斗中战士最好的后援。同时他们也具有不错的攻击能力，即使放弃使用魔法同样也是不错的战士。医师系转职后可成为元素使、圣徒、十字军战士、德鲁依、主教、牧师。

法师之路：学识的道路

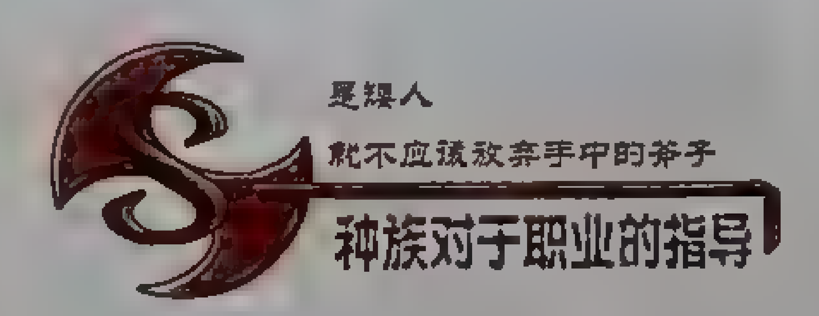
闪电攻击、缠绕、火焰系魔法、诅咒都将成为入侵者的噩梦，适当的魔法将成功和胜利的天平偏向你的公会。法师系转职后可以成为刺客、吟游诗人、元素使、女巫、战巫、术士。

浪人之路：技巧的道路

失去信仰让他们变得如此无情，熟练的技能制造使得他们成为战斗中不可缺少的人物。他们中没有英雄，但他们同样是不朽的。斥候悄



无声息的侦察，刺客的一刀封喉，都是决战前不可缺少的。浪人系转职后可成为刺客、野蛮人、吟游诗人、女猎人、游侠、斥候、盗贼。



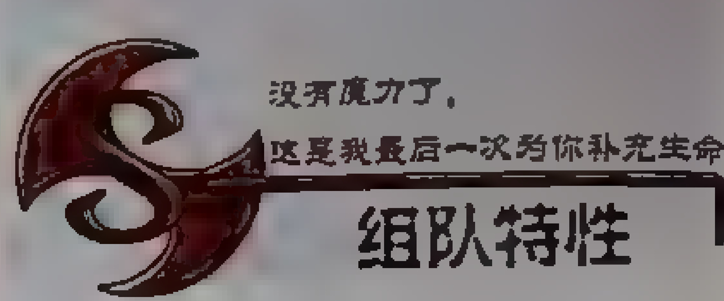
当玩家完成10级的初级修炼后，便可以选择职业，随后可以传送到新的大陆开始真正的冒险。而选择适合种族发展的职业也是必须要考虑的内容。

每个种族由于初始特性所决定的天赋不同，他们适合的职业也不同，或者不适合某些职业甚至根本无法担当某些职业。例如一个巨人或者牛头人就不要幻想去作一名优秀的法师，因为那是根本不可能的事，而选择一个矮人放弃他手中的斧子去担当后援支持性的主教，也似乎是不理智的行为。

在游戏中每次升级都将根据种族的不同提供升级点数，而不同的职业则要将点数加到最需要提升的方面，例如魔法师就是智力和精神力，而野蛮人则应该努力提升自己的体质力和攻击力。如果不按照职业的习惯来增加点数则会影响后期的能力，因为随着级别的提升每次升级给予的点数将减少，而超过70级，在升级时不就拿不到任何点数了。

每次升级时候还会根据种族职业的不同给予不同数量的技能点数，通过不同的训练师，花费金钱来学习各种技能，并提升技能等级。这些技能点数的分配，将直接影响到玩家使用武器运用魔法的熟练程度。

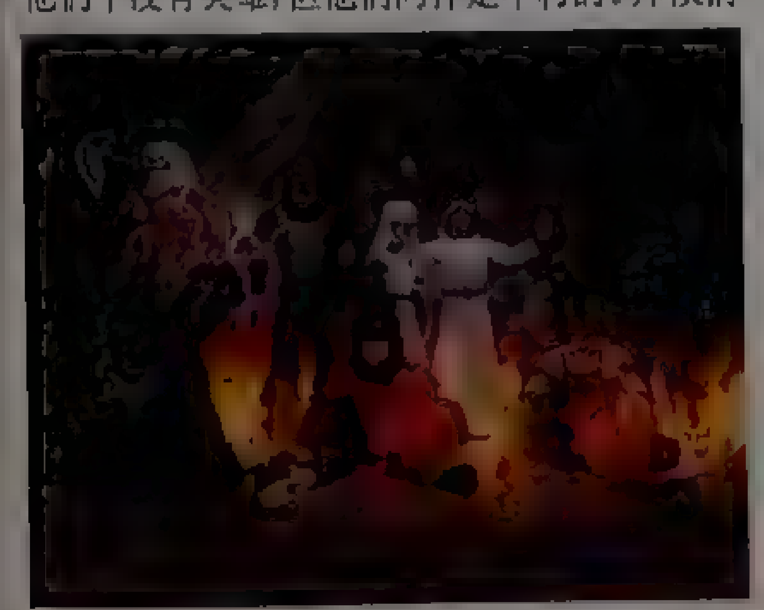
各种职业都必须根据首选的种族来制定。选定了种族就应该在该种族的强项职业中发展，一意孤行的要逆种族特点而行者，很可能会练就一个级别很高，但没有太大作用的废人。



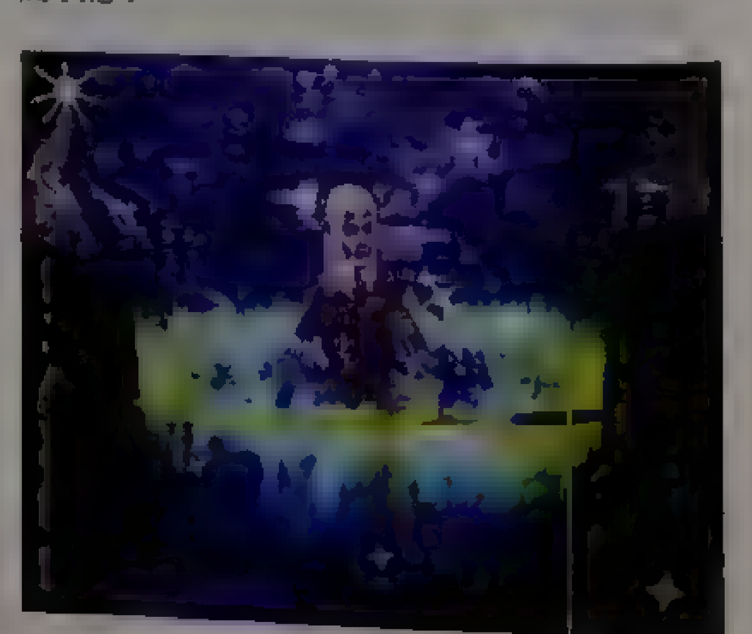
作为一款欧美风格的网络游戏，她和目前市面上的韩国网游有着很大的不同，游戏中的沟通将不仅仅建立在个人与个人的关系上，公会城邦将使得人与人的关系更加牢靠，更加密切。要生存，要得到荣誉以及众人的尊重，你就必须和你的公会在一起，为你的公会贡献你的金钱、你的力量、你的智谋。人类战士的宝剑捍卫公会的每寸领土，即使它浸满鲜血。艾克族魔法师的法杖维护公会的至上尊严，即使它上面的宝石业已退去鲜艳的光芒。精灵弓箭手的弩箭对准每个妄图剥夺公会权利的入侵者，即使已经只剩下最后一支。

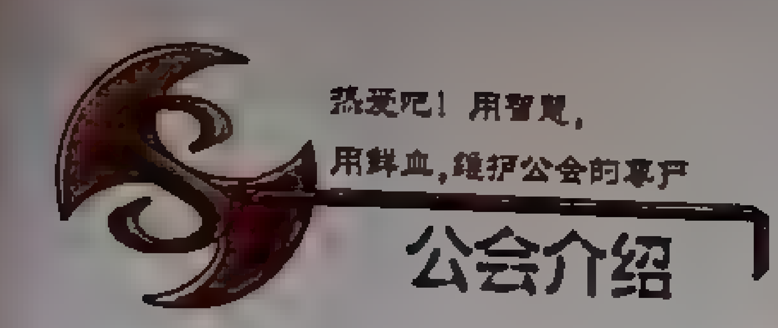
公会和组队的重要性在游戏中时刻都会体现。游戏的初期，单独一个人去探险杀怪兽往往伴随的是高度的危险和低经验的回报。由于游戏中没有血瓶的设定，往往单一玩家在杀死怪物后要坐下休息恢复体力，而在组队情况下就要好很多，战士主要负责进攻，法师的远程魔法，医生的治疗都将使冒险变得更轻松。而且组队之后的经验分成将会加倍，不过前提是队员要有相仿的等级。这里不提倡越级杀怪，那样也不会给你带来更多的奖励。例如一个20级的战士和一个3级的战士组队，20级战士杀死同等级的怪物后可以获得几千的经验，而队友3级战士则只能得到1、2点。所以组织一个等级相若的队伍，杀与自己水平相当的怪物，才能获得最大的收益。

合理的组队模式将为玩家提供更多的方便，除去分经验，分钱的设定也使大家不会因为财产不均而伤了和气。在队内跟随的模式下，可以由队长领队前进，其余人员均处于跟随状态。









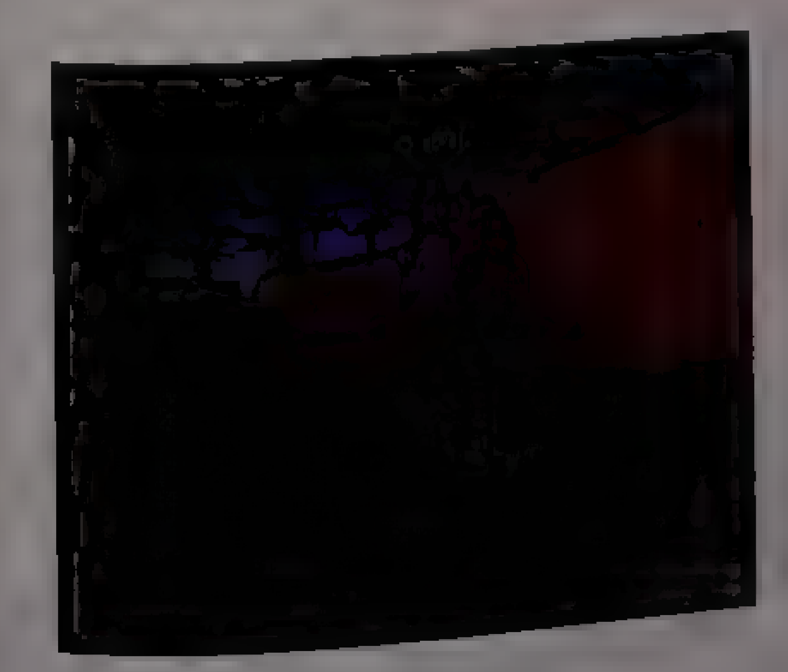
公会是《魔剑》中的亮点之一，也是魔剑中的基本单位。公会提供多种体制：议会或独裁，根据公会的性质来决定。建立公会后就可以建立城市，一切的起源都来自生命之树。首先需要种下生命之树的种子，生命之树将成长，随后就是建造各种建筑物，并在建筑物中放置各种NPC，这些NPC有的是训练师，有的则是工匠制造者，或者城市卫兵。

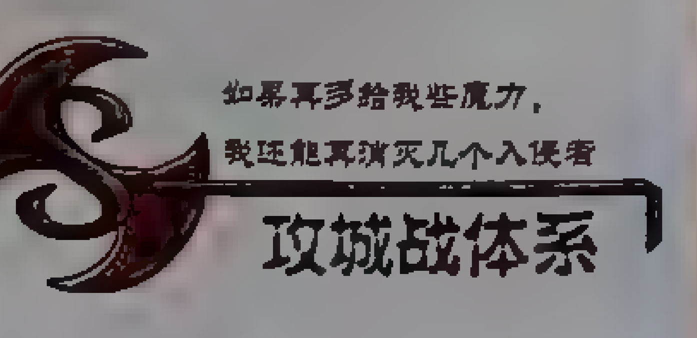
加入公会将使得玩家不再孤单，从此将不会单独作战。一个人的钱是不足以支撑整个公会的城市建设的，需要公会成员为公会提供金钱支援。当城市完成后，一个公会才算初具规模。城市的性质可以设置为公开性或者非公开性，公开性城市，非该公会成员也可进入该城市进行交易。公会的主要收入是靠该公会成员的募捐，以及城市中的NPC制造者的税收，税收的制定以及税收比例完全由公会的决策者制定。

公会为玩家提供的将由各个公会性质不同来决定，当出现城邦的雏形后，公会将首先体现对公会成员的保护性，即便级别低的玩家在参加公会后也可以保证其在城市中的安全，并为其提供合适他等级的装备物品。而某些雇佣军公会则在人数占优势的情况下可以接受其他公会的某些保护或者进攻委托，从而获得大量金钱。

作为玩家，为公会提供金钱以便进行城邦的建设是必须的。在公会受到攻击时候参与守城战斗，在公会扩张时进行战斗也是应尽的义务。

公会之间的关系既可以是联盟性质也可以是敌对性质。公会间的外交政策往往将使得公会得到长足的发展。一个缺乏外交手腕的公会，即使效忠他的战士武力再强劲，法师魔法再可怕，如果别的公会联合起来，那么一个孤单的公会很容易被联合起来的公会攻破。没有永远的朋友，也没有永远的敌人。也许现在你的公会和其他公会还处于联盟状态，一旦你们之间的利益达到了不能再平衡的时候，战斗将不得不在你们之间爆发，毕竟最后统一这片大陆的公会将只有一个。而其他公会都将只能是他的子民。





在《魔剑》的世界里，城市是由玩家自己亲手建造发展，并且真实存在于三维的物理世界中的！因此，城战在这个游戏里的真实性与自由性是其他拥有城战因素的网络游戏所无法比肩的。

城战通常是指发生在敌对公会之间的城市攻击与防卫战斗。战斗不仅仅是简单的玩家之间互相PK，而是以摧毁对方城市内的建筑物和掠夺对方城堡内的财富为目的的。说到城市内的建筑物，我们就必须先了解一下城市的建造知识。

每座城市都有自己的心脏，那就是“生命之树”。没错，它是一棵大树，称它为城市之心一点也不过分。当一个公会的领袖在世界中找到了适合的地域将生命之树的树种种下时起，一座新的城市就诞生了。生命之树会以其发达的根系将方圆数里的区域地形变得平整，不管之前这里曾经是树林还是丘陵。以生命之树为中心的这片方圆数里的区域就是城市建造的有效范围。而生命之树也将以其自身的活力来维持整座城市里各种建筑物的生命力。如果生命之树被敌人摧毁，那整座城市就等于被攻陷灭亡了。

公会的领袖可以通过购买房产契约来建造自己的城市。在自己的城市范围内选择适合的位置建造建筑物，然后在其中雇佣对应的NPC雇员。不同的建筑物有着各自不同的作用，有些是用于雇佣不同职业的训练导师，有些是用于雇佣不同类别的防御守卫，还有些是用于雇佣形形色色的工匠和商人。比较完全的城市结构，将会有完整的城墙体系，大的城将会有内外两层城墙。通过要塞和兵营可以雇佣NPC守卫，这些守卫级别都不低，比普通的玩家都要强，并且分为弓箭手、战士、魔法师。他们将攻击每一个攻击城市的人，无论你是哪个公会无论你有多强大。

攻城远比守城要有难度，守城不但有守卫的强力保护，城墙的屏障，而且守卫公会的成员即使死了也可以复活在城市中的生命之树前，再次投入战斗的时间远比攻城方快。但对于攻方而言，他们要派遣一支部队跋山涉水去征讨敌人，当然不可能把自己的城市带在背包里一起走。

不过游戏的设定中也给予了攻击方一定的



补偿。他们可以在敌人城市的附近建造攻城营帐，这也是游戏中唯一可以建造于自己城市范围之外的建筑物。攻城营帐里可以雇佣攻城技师，而攻城技师的作用就是生产攻城器械。在攻城中，游戏的真实性得到了最大的体现，以人力刀砍斧削是不可能对厚重岩石搭造的城墙和建筑物构成多大伤害的，因此攻城器械就成为了砸烂敌方城墙和建筑物的主力。玩家角色可以从攻城营帐中购买已经建成的攻城车，指挥他们攻击敌人的城墙、城门、建筑物甚至玩家角色和NPC！不过，千万不要以为攻城器械是无敌的，有其利必有其弊，攻城器械的移动速度和攻击速度都极为缓慢，对于杀到近前的敌人，它们几乎等于是砧板上的鱼肉。所以攻方在享受巨石火弩向敌人咆哮的同时，也不能够放松对攻城利器的防卫！

攻城的第一步往往是投石车的进攻，集中攻打城市的一个城门，并尽量保护投石车的安全，弓箭手向城墙上的守卫射箭。魔人战士可以飞入城内进行内应战斗。如果战斗准备作的够充分的话，此时事先潜入对方公会的叛徒应该及时叛变，并攻打对方的重要目标或者攻击守卫，让对方的NPC守卫混乱，并开始攻击自己人。

当城门被打开后，冲入城中，集中消灭对方有生力量，并攻陷生命之树即宣告城战的结束，但往往一场城战并没有这么轻松的。防守方将竭尽全力保护自己的城市，并在各种优势条件下击退进攻者。

进攻方面除了战士外，相当数量的主教也是必要的，每次当己方战斗人员死亡后，都需要将他们从遥远的本方城市召唤到前线，否则每次死亡都要从自己城市再穿越地图跑到前线实在是时间太长了。

后记：

在本文收尾时，《魔剑》的中文版已经开始在进行最后的公司内部测试，很多困扰了多时的BUG已经被逐一攻破，建造城市，进行城市间战斗的测试都在紧张的进行中，对《魔剑》充满信心的天人魔剑工作小组正在夜以继日的工作着，力争能在最快的时间内开始魔剑的正式测试工作。■

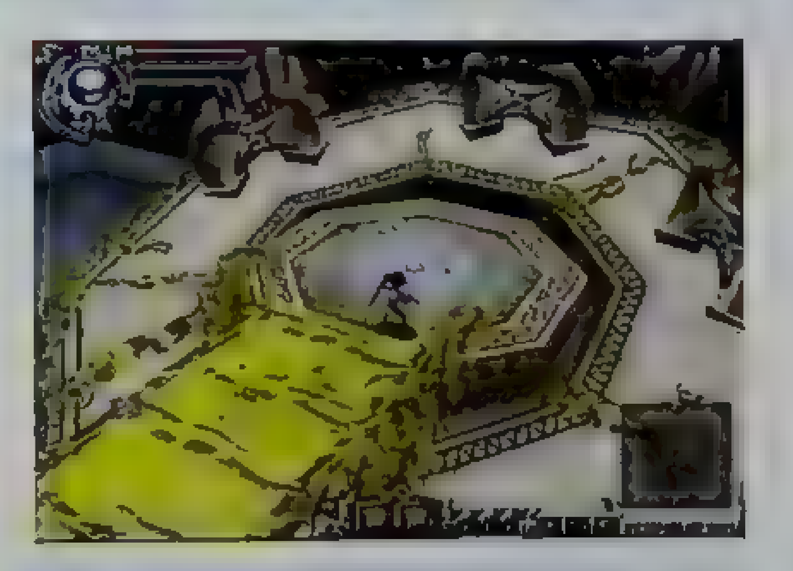


■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

精灵 2.0



自今年6月15日《精灵》全面公开测试以来，其全3D唯美画风、强烈的战斗性以及漂亮花哨的角色设定，就迅速吸引了大批玩家深入其中。尽管后来由于程序的某些原因，一度导致游戏中作弊现象严重。但网易本着对玩家负责的态度，坚持游戏公正的环境，果断删除了大量非法帐号及非法物品，再次赢来极好的声誉。

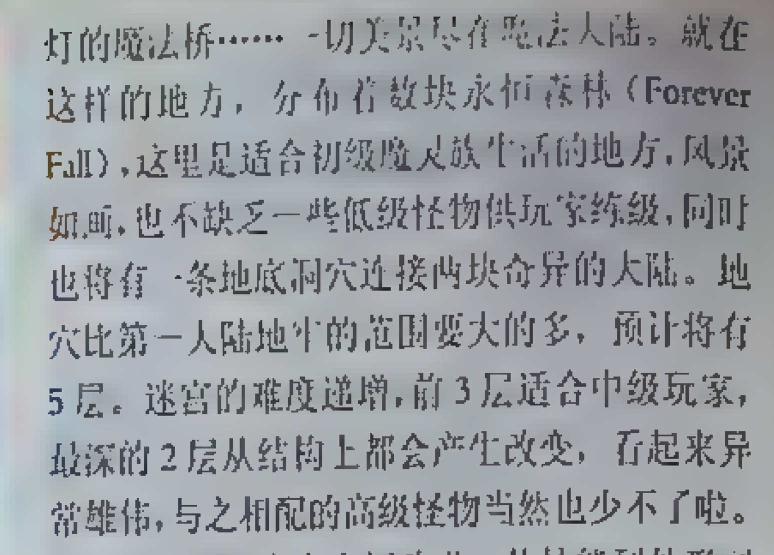


下面，就让我们一起看看在《精灵2.0》中，到底为玩家增加了哪些激动人心的新元素吧。所有的《精灵》玩家也知道，在游戏2.0版本中，将会增加一个全新的魔法种族——魔灵族（Morayion）。他们居住在一块崭新的大陆上，有着自己的社会、信仰、人生准则等，他们是一个温和的种族，也是一个积极向上的种族。



最令人期待的当然是魔灵族的新增四大角色——骑士、魔枪手、祭司和魔法师。前面也提到了，魔灵族的魔法能力是超强的，在对普里特斯（Pritos）神的坚定信仰下，他们利用魔法创造了一个又一个的奇迹。祭司和魔法师是典型的魔法角色，关于这两位不用多说。骑士呢在初期可能和其它战士系角色没什么不同，可当转职后，身为魔灵族的优势就逐渐展露出来了。比如“圣光护体”、“御剑直击”等发动神迹的特殊技能，极大提升了骑士在对战中的胜算。而魔枪手就更加独特了，他的技能都倾向于辅助系，配合远程的攻击方式，合理使用的话，往往可以收到奇效。

在整个精灵世界的五块大陆中，魔法大陆可能是最美丽的一块。终年烟雾缭绕的奇幻宫殿，魔幻气氛浓重的幽幽竹林，以及晚上自动亮灯的魔法桥……一切美景尽在魔法大陆。就在这样的地方，分布着数块永恒森林（Forever Fall），这里是适合初级魔灵族生活的地方，风景如画，也不缺乏一些低级怪物供玩家练级，同时也将有一条地底洞穴连接两块奇异的大陆。地穴比第一大陆地牢的范围要大的多，预计将有5层。迷宫的难度递增，前3层适合中级玩家，最深的2层从结构上都会产生改变，看起来异常雄伟，与之相配的高级怪物当然也少不了啦。





怪物方面也有大幅改进，从技能到外形到AI方面，全部同地牢中的有很大差别，有的怪物甚至能够变身或者同时攻击多个目标。种类上将增加20余种，以及魔王级怪物。有了强力怪物，就少不了强力的装备，除了一些全新的装备外，50级以上的武器还要继续增加。而且，武器、防具等可以通过最高10次的锻造增加属性，这样一来玩家可以亲手打造终极道具，不失为一大乐事。

更新的资料就这么多了，《精灵》2.0的上市日期也指日可待，新的魔法大陆到底如何，届时就看玩家亲身去体验啦，祝大家玩的愉快！

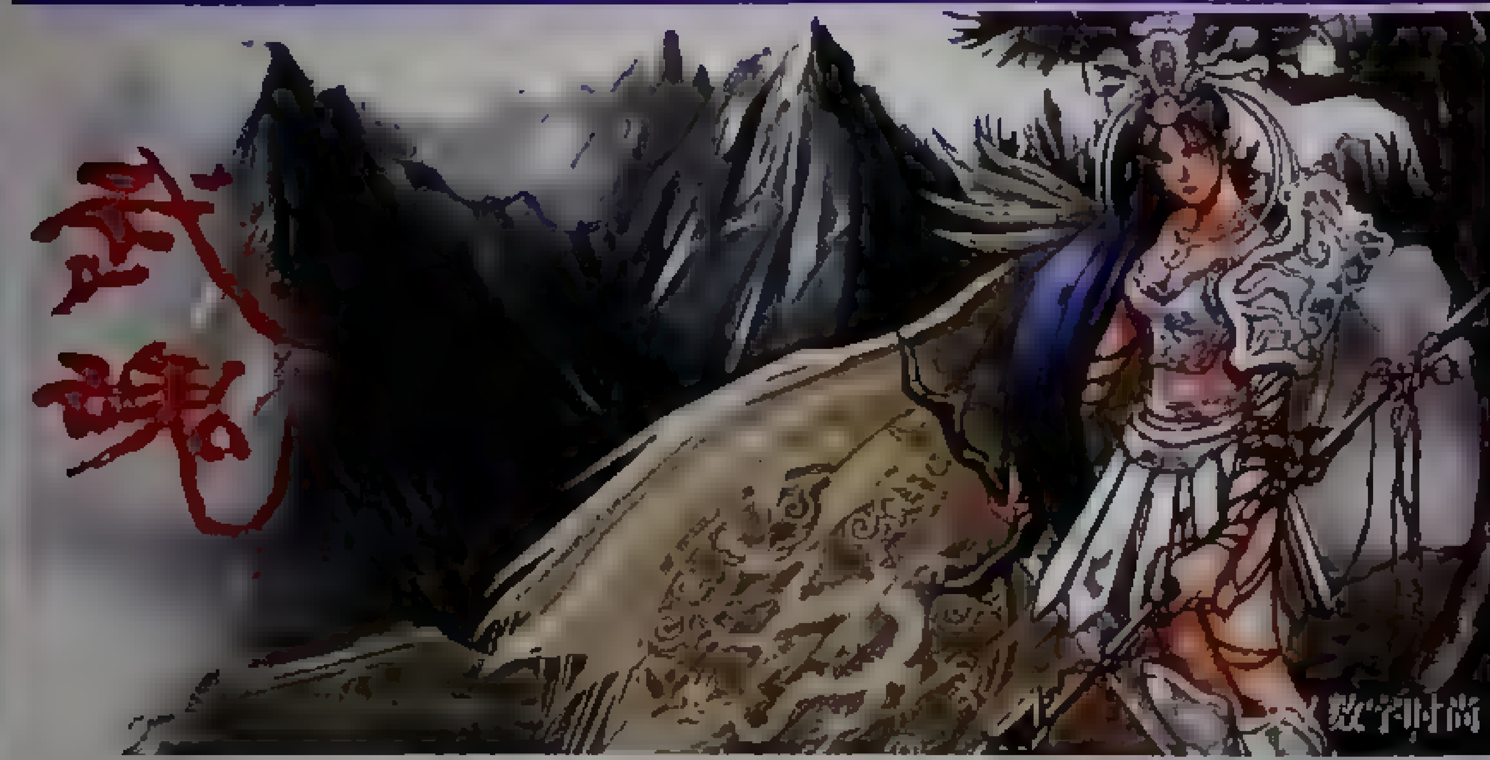




B

■名称 武魂　■类型 [illegible]　■制作 Uzdream　■代理 中公网　■上市 [illegible]年10月　■版本 [illegible]中文

魂系武魂中

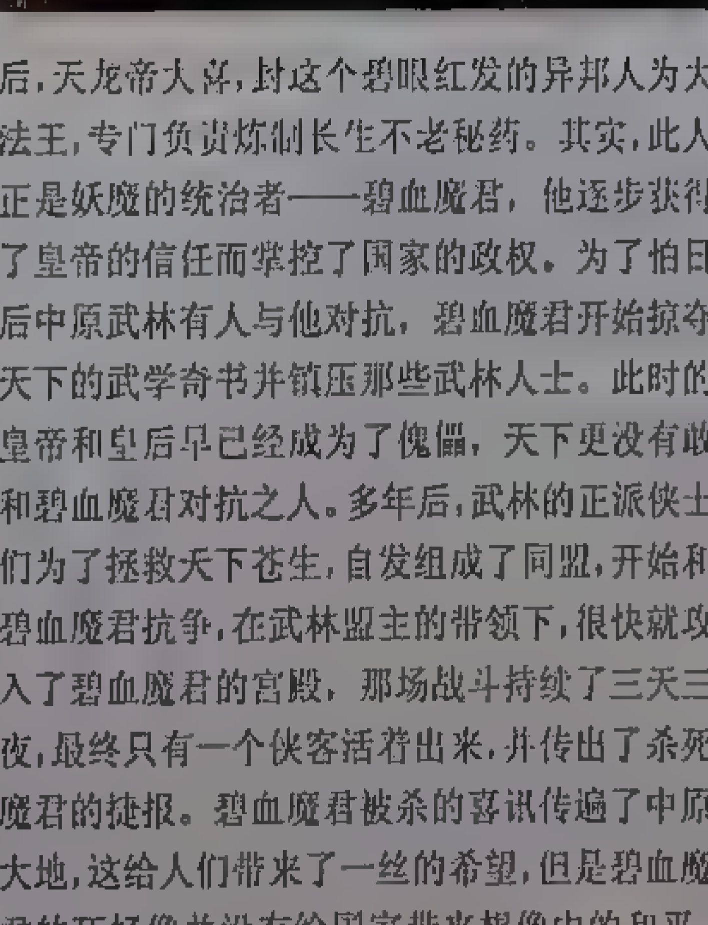


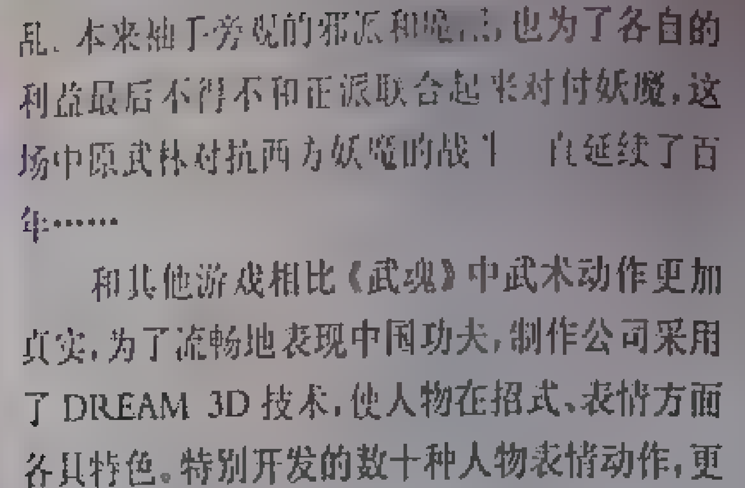
一直很奇怪，我们那个地域虽小而游戏创造力无穷的邻邦，为什么每每开发网络游戏，就会拿中原武侠文化开刀，而且还很得大陆玩家的认可。完全不象国内的游戏制作公司，喊了半天"发扬本土文化特色"的口号，却总是难得佳作。也许正是韩国人的这点小聪明，才使他们可以在短短2年内占据了中国网游市场的半壁江山吧。而眼下正在测试的《武魂》也是以武侠文化为背景的网络游戏，正是它的名字，吸引了我的注意。



游戏背景是以华夏人民的智慧先祖"三皇五帝"八位圣人统治天下开始的，相传大禹的儿子启建立了中国历史上第一个国家——夏朝，但是400年之后，因为当政者的昏庸无度，使得天下大乱，八圣人无法坐视因此下凡惩治庸王，并将国家更名为大同之国，由民众推选出一位明君进行管理。由此，华夏大地又经过了和平的一千多年，直到因招致妖魔乱政而被武林人士推翻的天龙帝出现为止。

这天龙帝原本是个明君，就连不曾听命于皇帝的各地武林霸主也都对他心悦诚服。但在一次巡视天下的旅途中，因妖魔的偷袭，随行的皇后不幸被害。痛失爱妻的天龙帝从此再无心朝政，四处寻找可以起死回生的仙药。致使奸臣谋权乱政，国家开始逐步衰败。就在此时，一个从海外来到中原的异国人，带来灵药救活了皇后，天龙帝大喜，封这个碧眼红发的异邦人为大法王，专门负责炼制长生不老秘药。其实，此人正是妖魔的统治者——碧血魔君，他逐步获得了皇帝的信任而掌控了国家的政权。为了怕日后中原武林有人与他对抗，碧血魔君开始掠夺天下的武学奇书并镇压那些武林人士。此时的皇帝和皇后早已经成为了傀儡，天下更没有敢和碧血魔君对抗之人。多年后，武林的正派侠士们为了拯救天下苍生，自发组成了同盟，开始和碧血魔君抗争，在武林盟主的带领下，很快就攻入了碧血魔君的宫殿，那场战斗持续了三天三夜，最终只有一个侠客活着出来，并传出了杀死魔君的捷报。碧血魔君被杀的喜讯传遍了中原大地，这给人们带来了一丝的希望，但是碧血魔君的死好像并没有给国家带来想像中的和平，碧血魔君手下那些残余妖魔也开始了四处作乱。本来袖手旁观的邪派和魔[illegible]，也为了各自的利益最后不得不和正派联合起来对付妖魔，这场中原武林对抗西方妖魔的战斗[illegible]直延续了百年……





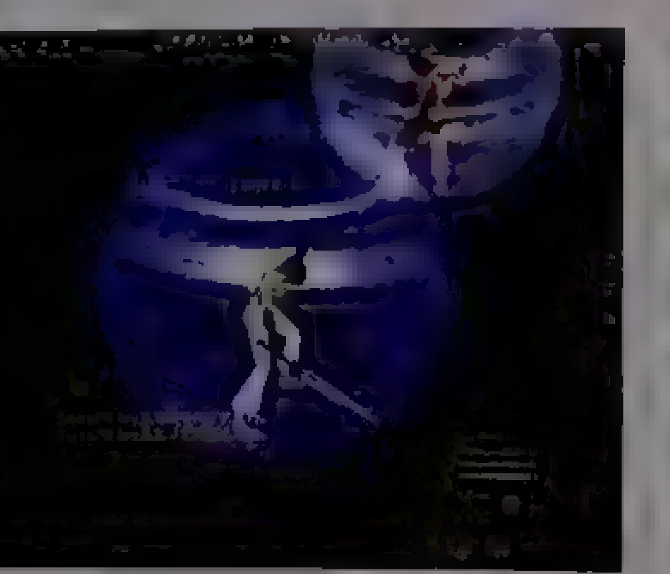
和其他游戏相比《武魂》中武术动作更加真实，为了流畅地表现中国功夫，制作公司采用了DREAM 3D技术，使人物在招式、表情方面各具特色。特别开发的数十种人物表情动作，更让玩家真实体会中国武侠时代的意境。多视角切换的场景，绚丽的动作特效，尽显武功招式的独特及打斗的激烈程度。

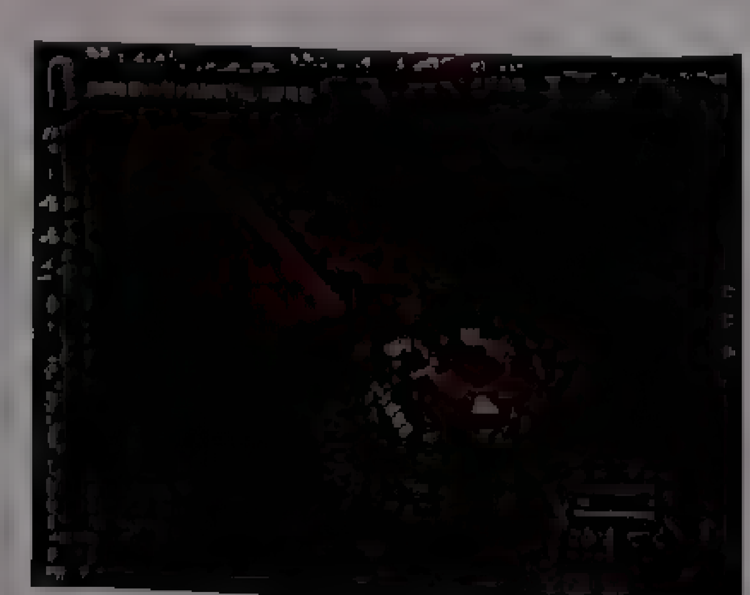
《武魂》前期以打怪升级为主，最高级别为99级。门派分为正、邪、魔三大派，其中以魔派的地图较为复杂，正邪两派较简单好走，路线分明。正派的内力是三个门派中最高的。游戏开始时，玩家将出生在所选门派的村庄里。出城之前，可以先逛逛街，看看地图，把常去的地方的坐标记清楚。初期可以打一些骷髅兵、尸鬼等，收集一些初级装备。5级以下的死亡是不掉经验值的，所以你可以升敏捷和力量，飞快升到5级。赚够了钱，你就可以学习第1级招式，按武器类别分为剑法、棍法和拳法。其中剑以命中力强著称，拳的防御力最好，棍的攻击力则最强。任选一种练习吧！你会发现5级之后升级更神速。

死亡的怪物身上会随机掉落一些装备和财物，有的更是极品哦。当然，这些装备也可能因等级、门派的限制而不能穿，不过卖给商店也可以小赚一笔。等级10以上，就可以学习第2种武功招式了。这时，你可以和别人组队到更远的地方去冒险。两个人的经验分配大概是55%-90%，而且必须在同一屏中。建议各打各的，不要集中打一个，分开打会有更多经验。15级时，你就可以去打人狼和小蝙蝠了。打经验的时候记得拣装备啊，选一下自己能用的，其他卖掉，这个时期你已经可以独立生活了，装备和药钱都能自给自足。

《武魂》目前依然处在测试阶段，在这里我结识了很多的朋友，相信在游戏正式开通时，会有更多更新的任务等待我们，也会有更多的玩家彼此成为很好的朋友，让我们等待这一天的到来吧！■







■名称 N-age　■类型 网络格斗[AC/OP]　■制作 eSofnet　■代理 清华同方　■上市 2002年底　■版本 中文

C

古惑人生抢鲜预览



这是韩国eSofnet公司自1997年起，历经4年完成的一款线上游戏。eSofnet将该游戏的营运规划命名为"N-age Project"，希望掀起一场线上游戏革命。游戏背景不同以往的中古奇幻，画面也不以2D呈现，而以全新3D自由视角表现，给玩家一种不曾体验的虚拟实境效果。《古惑人生N-age》在韩国和台湾已获得一致好评，此番进入大陆，更将掀起强劲的"N旋风"！现在我们来揭开它的神秘面纱，一窥其魅力所在。

游戏背景设定在和现实生活完全相同的都市中，在地图中将有超过10座的都市陆续成立。不同的城市象征着不同的文化，可以让玩家感受到前所未有的异国风情。当你努力练功之余，还能尽情徜徉在N-age极具真实感的虚拟世界中。玩家在游戏中扮演的角色就置身于繁华的闹区中，所见到的不再是城堡和地下迷宫，而是繁华的城市景观。街景、服饰商店、超市、快餐厅、酒吧、公园和林立的大厦，构成了游戏的主要风景。不仅如此，N-age的世界还包括了许多坐落在世界各地的大中型城市，其建筑风格也都别具特色。游戏内的昼夜变化和四季转换非常逼真，春季百花盛开，夏季烈日当空，秋季果实累累，冬季白雪皑皑都将在游戏里被表现得淋漓尽致。

玩家在游戏中，将扮演时髦的都市男女，无所顾忌地享受生活，为了成为伙伴们钦佩的人物，你也可以选择强悍的街霸式生活。丰富的角色动作使你可以投入更多感情与心思，更多的互动使你举手投足间表现出独一无二的自己。游戏场景内的长椅和餐桌等道具也做得非常细腻，玩家甚至可以直接坐在椅子上，围在桌边聊天。N-age已不再是纯粹的线上游戏，而是进化为一款仿真互动的生存游戏。在这里，如何生存，如何寻找伙伴，都将由你自己来决定。

当然，除了上述特色外，N-age也是款高难度，需玩家努力锻炼以求进步的角色扮演游戏。它有独特的升级系统，玩家必须选择最熟悉的练功方式，努力修炼，随等级升高可以拥有更多神奇道具，学习到更多华丽必杀技。而且，想前往更神秘和更豪华的地区探险也必须有较高等级才行。

N-age还有一套犯罪监察系统。网络游戏有一个公平快乐的环境对每个玩家都很重要。但如同现实一样，在N-age里也难免有"不法"玩家出现，因此游戏设定了许多法规。玩家若违反规定，就会受到轻重不等的各类惩罚。轻者罚钱了事，要是罪行重大，可能被判处监禁，这可是极恐怖的有期徒刑！服刑期间，除待在监狱里，哪里都不能去，还要换上囚服，等服刑期满，才能重见天日。在此提醒各位，千万不要违规，让我们一起维护N-age的环境。

在N-age里，想靠传统打怪致富实在是艰苦，因此游戏设计了"打工系统"，让您如同在现实世界一样，想赚钱就要靠辛勤劳动来取得！打工其实很简单，玩家到达一定等级，先到银行申请一张BISA卡——这可不是单纯的金融卡，它代表您的信用等级，是很重要的物品。之后就可以到商店中与店员交谈，后者会交给你一些要快递的物品。完成快递任务后，再回到商店就会领到应得的酬劳。利用打工赚来的钱，再买些超酷服装，在街上骄傲地秀出自己，这正是N-age的精髓所在！

团队作战也是N-age不可或缺的部分，组队有几个原则：最多4人组队；罪犯（头上有Crime记号）不准加入；队员组队后犯罪则自动被踢出队伍；[illegible]级以上方有资格组队；组队作战，经验值由成员共享。

N-age的特点还有很多，随着测试逐步展开，玩家更可以在游戏中驾驶哈雷摩托、脚踏喷射轮轴，享受前所未有的至酷感受！■

ONLINE EMPIRE 网络帝国

《遗忘传说》测试浅谈



文/风中之殇

韩国 WIZARD SOFT 公司去年夏天推出《遗忘传说》，公开测试便占据网络游戏排行榜榜首，正式上市后更气势如虹，至今稳居前三名！今年 8 月 WIZARD SOFT 推出《遗忘传说》3.0 版。现在，国内的依星软件不仅将代理此游戏，更获得全套源代码，根据国内市场特点及玩家需求，自主开发并加入新内容。可以说，游戏新增内容是根据玩家要求而加入，更因为掌握源代码使得其开发周期比其他网游短很多。

《遗忘传说》的人设非常可爱，玩家创造自己的角色时可以选择发型、鼻子、嘴巴、衣服颜色和性别，设定富有个性的人物。以后在冒险中随装备和职业不同，人物外貌也将有所变化。初入《遗忘传说》，玩家身份皆为平民，到达一定等级后能够转职。一共有战士、骑士、僧侣、盗贼、魔法师和武斗家等 19 种不同职业供选择！当然转职需要特定的能力分配及完成规定的任务。丰富的职业对应的是多样的技能，不同的职业都会有专用技能。

与其它网游不同，《遗忘传说》不仅有生命值（HP）和魔法值（MP）设定，还有一个饥饿度（HG）！随着冒险进行，角色会感到肚饿，并可能因过度饥饿而丧失力气！玩家可以从怪物身上打下肉等食材，然后自己做各种丰富的料理来恢复精神。非常写实的设定吧？《遗忘传说》的物价系统很有趣，光靠打怪物赚不到钱，需要工作来换取金钱。而物价不是一成不变，会根据领地的情况来浮动。比如某领地的玩家们都去打怪而不生产，物价就会上涨。

前面提到了领地，《遗忘传说》一共设立了 5 个领地 8 个都市（还会不断扩展）。每个领地的领主都是玩家票选出来的。也就是说，有成就有声望的玩家便有可能成为领主！当然身为领主担子也不小，需要制订领地内的税收、建设、外交，甚至与其它领地的战争等。除此之外，当然少不了公会系统。到达一定条件后玩家可以建立自己的公会，甚至拥有自己的据点。

《遗忘传说》里的 PK 没有什么限制，当然对新手有一定的保护措施。不过别以为就可以随意 PK！当你误杀其他玩家后，可以选择立刻自首并道歉寻求对方原谅。反之如果恶意 PK，会被抓到监狱里去！监禁时间的长短视所杀玩家数量而定。在监狱里你必须对自己的 PK 行为反省赎罪，然后才能得到释放。

本人接触这个游戏的时间比较早，这里谈一下自己的经验，希望对刚进入《遗忘传说》中冒险的玩家能有所帮助。



职业设定

第一次转职：人物到达 LV10，各项能力值到达职业所需要的比例时，玩家就可以去接受转职任务。

战士：使用剑为武器，力量为主；
骑士：使用剑与盾，攻击与防御并重；
魔法师：使用杖，以攻击魔法为主；
圣职者：使用钉锤，以回复魔法为主；
小偷：使用匕首和弓箭，以速度为主；
武斗家：擅长空手格斗。

第二次转职：人物到达 LV30，并于第一次转职的基础上，各项能力数值到达职业所需比例时，玩家就可以去接受转职任务，并根据任务中的表现和选择来决定是往光明或黑暗方向发展。

战士：英雄、狂战士；
骑士：圣骑士、黑暗骑士；
魔法师：圣术师、巫师；
圣职者：主教、祭司；
小偷：盗贼王、刺客；
武斗家：神斗家、魔斗家。



冒险指南

经过外貌和服装设定后，你便被带到出生地扎里根德广场中。游戏伊始，检查一下背包，只有唯一的一把匕首可以装备。而在 7 级之前，你将有好一阵子需要裸奔啦！现在拿着匕首，在广场周围找些 NPC 去欺负吧！城市中能找到一些兔子和鹿，这些家伙不会反抗，各位尽情“虐待”它们吧，很快就能升到 5 级左右。记住，升级后首先要加“攻击力”，一般加到 20 就行，因为这样才能装备一把长剑，对以后练级大有帮助哦！

打 NPC 时，会捡到肉之类的物品。肉可以卖到酒店换钱，其余的物品则可以卖到物品店或武器店。可以去武器店买把 50 元的钉耙，然后找城里的花花草草来“破坏”（挖药材）哦！药材能卖不少钱！通过挖掘石头、树木和花草，不但有机会得到药材、魔法蘑菇、痊愈果实和山参等恢复道具，也能弄到宝石、玉和矿石等用来提升武器属性的物品，是自己用还是卖掉您就看着办吧！另外在城市内训练时，可以接一些 NPC 任务。当然这些任务会奖励好多 Money 与经验值给你哦，至于具体任务稍后笔者说明。

城外怪物可不象城里好对付，这些家伙 AI 非常高，不但会主动攻击，落单时还会逃跑，把你诱骗到敌阵中然后联手群殴！所以请做好充分估计，笔者建议多带点血瓶。没钱买血瓶？没关系，本人再教你一招。找个没怪物的地方，自己搭帐篷。看，血在慢慢增加吧。不过大家注意，HG 值（也就是饥饿度）到 0，可就不能自己回复 HP 和 MP 了。想恢复 HG，要去酒吧购买食品，对准食品双击就能补充饥饿度。4 级以前可以在教会免费恢复，不过相信大家也用不到，因为饿肚子前各位早就超过四级啦！如果没有 HG 而陷入不能奔跑状态，那慢慢一步三摇蹭到食品店，可实在是种折磨啊！

如果金钱比较充足，可以去物品店找魔法师学习基本魔法。不过学魔法也有要求，智力达到 10 才可以学初级魔法。此时，若想要出城，建议先学习恢复 HP 和解毒魔法，然后再买一套弓箭，然后进入未知的城外世界进行探索和更残酷的训练。

城外按方向共分 4 个区域，每个靠近城门的地方，都有警卫把守，同时那里的动物也普遍强壮些，有些地方还会有野猪和骷髅兵。虽然这个时候已经可以去城外逛逛，但只要怪物超过三四个，尤其其中夹杂一两个骷髅弓箭手时，它们仍然可以轻松把你打得狼狈逃窜。所以，在吃过 N 多苦头后就该学乖，在城中多花钱买装备吧！穿上新盔甲，拿起新武器，嘿嘿！外表都变样了呢！是不是觉得踌躇满志了啊？所以工欲善其事，必先利其器嘛！

级别到达 15 左右，各位钱财积累得也差不多能学习所有的魔法了。在此提醒大家一点，学会魔法后总不用就不能提升“熟练度”。要知道“曲不离口，拳不离手”嘛！在魔法屋学会所有的魔法后，需要不断使用魔法来提高“熟练度”。现在就要为转职做准备了。在选择学习魔法时要有侧重性，如果想做魔法师至少要学习两个以上魔法，诸如雷电和回复魔法。如果是近战职业，诸如骑士和武斗家，就学习一点辅助型魔法，诸如解毒等。

呼呼……现在级别快接近 20，是不是发现身上装备已经不好使了，或者魔法值已经不够用？没关系，装备可以去武器铺买更好的，也可以去冶炼师那里打造，别忘记加点宝石，可以打出好东西。而魔法值增加有二种方法，一是使用魔法药水，二是在 HG 大于 1 时使用扎营模式，可以很快恢复 MP。HG 属于消耗性数值，你必须身上常备食物，人是铁，饭是钢哦！再有就是在每次升级时，有点数供玩者加到各属性上，如果想成为一名 BT 魔法师，你就不停地把技能点投入到 INT 项，这一项能加魔法数值，在上面投入点数越多，MP（魔法）上限就越高。

在完成了艰巨的任务后，终于该转职啦！来到了转职的市政大殿门口，市政执事将把你带到一个未知房间。当你还在为即将转职而激动时，一群相貌丑陋的怪物出现了……啊，市政执事这个衣冠禽兽，竟然敢阴我……别小看人哦，大家都不吃素！一番血战，各位终于可以大吼道：“我终于转职啦！”原来刚才是“考职称”啊？那也不用把人往死里整吧？

转职成功！这个区域也逛遍了。下个目标到底在哪里？故事背景里不是说扎里根德只是隶属于新布罗伊州的一个城市吗？而新布罗伊州辖区内有 8 个城市，目前游戏中只开放了 5 个有特色的城市，也就是说至少现阶段还有 3 个城市可供开发。新布罗伊州隶属莱塔茵王国，莱塔茵王国有将近 20 个州！天呐，要多久才能玩遍这些地方啊?! 真期待下个场景的开放……■



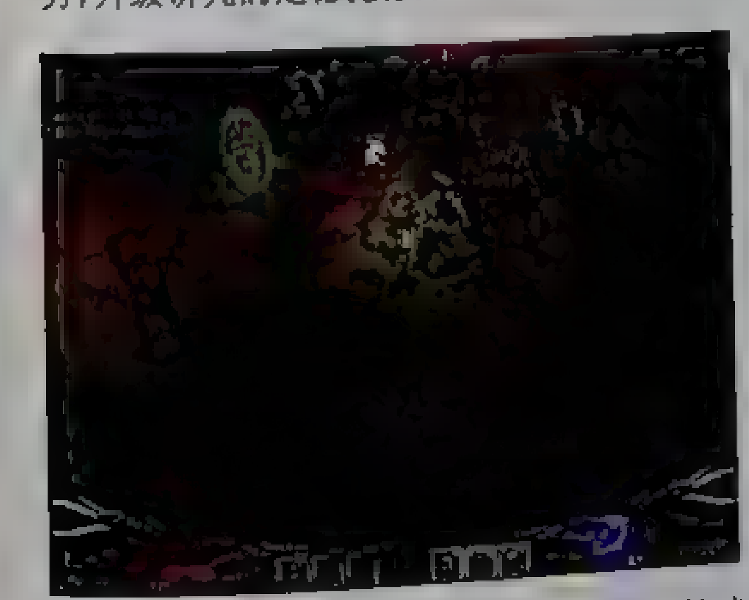
奇迹：三大职业速攻



文/吴淼

剑士篇

剑士，拥有强壮的体魄，非凡的胆识，是《奇迹》中永远冲在战斗第一线的人。修炼剑士的过程分为两种，一是力量型，一是敏捷型。升级加点时全部加力量的剑士，可以较早的穿上重铠，在防御上有所保障，并且可以在绝对攻击力上比其他职业占优势，升级讲究的是稳扎稳打。敏捷型战士则刚好



相反，他们追求的是提前拿起攻击力高带技能的武器，这样一来就能迅速的解决战斗，节省时间，升级也会比较迅速。但是这样的战士在前期也有一个致命弱点，那就是防御力很差，要越级杀怪就不得不大量消耗药品，如果没有一个强大的“金库”在后边撑住的话，可能会很快弹尽粮绝而不得不去讨饭……

测试初期练得最多的是力敏战士，他们所注重的是攻击和防御的平衡，这样可以保证在没人帮助的前提下，可以迅速的升级。

第一次进入MU，首先要做的就是翻翻口袋，发现除了一把生锈的短斧外什么也没有。仰天咒骂了一声吝啬鬼的游戏，我拎着那把破得掉渣的斧子，开始了升级旅途……

出门见蜘蛛就砍，见到幼龙就闪，说实话欺负这种毫无伤害力的小怪，有负我一世英名，但看看自己那可怜的装备，算了，哪个英雄不是从打这些白痴怪开始成长的啊。顺利升到2级，庆幸自己还未死过的同时，也明白一件事，幼龙虽然看上去呆头呆脑的，但是咬人的本领够强，几个菜鸟围杀一只幼龙还好，要是单打独斗那是绝对没胜算。唯今之际就是升级加力量，直到穿上皮装。游戏中的金钱都是根据你打怪所得经验掉出的，如果一个人打，那得多少经验就会掉多少的金钱，几个人合击往往会掉更多的钱。当然，有时你命不好，什么都不掉那也是很正常的。看了看最初级的皮装价格，手套、鞋、帽子，一套下来要1000多块，杀一只蜘蛛6-8点经验，算算至少要杀130只。幼龙一只12-18点经验，60只足以，但是不到3级没穿上装备的千万别去，不然死了别怪我。《奇迹》里死亡不论等级高低，都是掉经验的，而且等级越高掉的越多。所以，要想快速升级，不死才是硬道理。

走运的话，打小怪也会掉出一些武器和装备，看看要是升两三级就能用的就留下，其他全卖商店，别舍不得，+4的东西我也照样送给流浪商人，现在是筹钱买铠甲的时候，那些东西等你以后级高了，一样有机会打。流浪商人那里卖的苹果吃了可以补血，但是……现在是筹钱买铠甲的时候，苹果，以后再品尝吧！最痛苦的时期莫过于此。

3级了！终于穿得象那么回事了，看看商店里那件还不能穿的皮铠，数了数兜里的钱，大概还要再奋斗2级，不如拿钱换把好武器去。从城中的铁匠那里挑了两把手斧，拈着出城，照幼龙脑袋就是一斧，12点血，嘿嘿，还不错。该死的幼龙，还没成年就出来害人，我代表人民代表政府，处决你……我左砍我右砍……哇呀，你还敢还嘴，我砍！没钱的时候，一个苹果也是宝！为了节省时间，我基本上没怎么坐下休息过（这样坐等回血，少说要浪费4、5分钟），实在坚持不住再咬苹果，基本上一颗苹果就能坚持到升级。其实杀死怪物也可以获得生命力的补偿，所以只要尽量不被对方咬到，砍个10几只你的血也就加满了。

砍着砍着只听“啪啦”一声，从幼龙尸体中掉出一把蓝斧头，赶快捡来一看，哇咧，追加攻击力12的短斧！刚好4级就能拿，这下发了！于是拼命找幼龙晦气，为了升级我砍砍砍！眼见白光一闪，万岁！提起斧子，直奔勇者城左下角，这边的牛怪一只有20-25左右的经验，比打幼龙爽一点。不过，杀牛也比杀幼龙要累一些，吃了好几只苹果，花了1小时才练到6级。好了，打狗（猎犬怪）去！

出勇者城上面的门再往上走，会有很多猎犬怪和蛮牛怪，在这里可以一直练到10级。运气好的话，可以打到一些比较不错的新手装备（+1+3的白装）。剑士的点数分配，一般都是按铠甲或武器的要求加的，如果暂时没有好东西拿，就先加敏捷到30吧。每次升级生命力都会自动涨2点，所以体质可加可不加。10级之后就可以向仙踪林进发了。

仙踪林的怪物基本上都比勇者大陆的要强悍，小哥布林比蜘蛛狠多了，10级的剑士在勇者大陆杀蛮牛怪很容易，但是在仙踪林还会时



而被两个偷猎者送上"飞机"。我是杀瓢虫怪一直杀到 14 级，因为我没加一点体质，所以最大 HP 只比 1 级的时候多 30 点，之后的路也就越来越累，没有好的防具，只好修炼自我的操作技巧了。这里要提醒人家的是，杀怪时切勿身陷敌人的包围圈，若是来的怪多了就走动几步，然后回身一刀，游移的好处是省水省钱，还能确保不死，要想快速升级，不死才是硬道理！

到 14 级瓢虫显然杀不过瘾了，但越级打树妖和亚昆又太费钱，狂吃苹果还是不好对付。必须要先搞装备后练级！目前物价爆跌，+4 的白装以前能卖 5000 块，现在 1000 左右没人要，想我当初花了 3W 才穿齐了全套+4 皮装，好冤枉！在《奇迹》里，防比攻重要得太多了，因为没加 1 点体质。呵呵，不要看了这句话之后玩 MU 时就狂加体质哦！没必要的。当然加不加还要你自己拿主意。16 级后可以回勇者大陆地图最左端杀巨人，冰风谷的虫子还是不要惦记了，没有好装备，没有贴心的精灵 MM 陪伴，去了就等于自杀。冰风谷里卖的武器，看上去都很酷，当然对力量的要求也很高，所以升级加点还是要全力量，以后可以拿自由之盾，可以穿高级翡翠甲，可以换攻 40-50 的武器！之后再来杀巨人，哈哈，顺手多了！

打巨人一次有 160 左右的经验，所以什么时候去那里都会聚着一票人，特别是法师的远程魔法，最会抢！不过《奇迹》中打怪得经验是按攻击力大小分配的，剑士的攻击要比法师高，所以武器好点再加操作好点，就不怕了！18 级重返仙棕林，此时身上的武器装备应该都还不错了，如果运气好，结识个会加守护和战神之力的精灵 MM，挑战石巨人也不会有什么危险。不过若是你的装备不够好，也没有 MM 相伴……还是继续跟树妖和亚昆玩吧！这时，我已经改喝小血瓶了，每瓶加 100 左右的血，打石头（石巨人）一只要喝 3、4 瓶，每次带 60 瓶出去，大概可以打满 1 级再回城。这样练到 20 级，终于可以去地下城冒险了……此时，新人的阶段也告一段落，MU 老鸟诞生了，老被搀扶的婴儿是不会走路的，以后的路要怎么走就看你自己了……



精灵篇

提起这个职业，就会有人流口水，因为游戏设定该职业只有女性角色，所以选这个职业的……但愿真 MM 会多一些，不要都是人妖啦！呵呵！

说起练精灵，也许是件很头疼的事。现在《奇迹》各大论坛上，讨论得最多的问题就是，练精灵是先全智力好，还是全力敏好？大家各抒己见，有人说全智精灵就是替别人练的，这样 17 级 92 智力就可以出战神，到冰原去随便喊喊，保证有人带，后面的事也就不用发愁了。而这全智力精灵却不是那么好练的，首先初期没攻没防，想单个练，那几乎是不可能。全力敏精灵则刚好相反，没有太多攻防不足的问题，尤其是后期力敏够高，拿上极品的弓弩，穿上好的铠甲，就相当于剑士的角色，甚至会比同等级的剑士还要厉害些，酷啊！什么守护，什么战神，我有攻击 50-80 的弩，防御 200 以上，还需要那些吗？

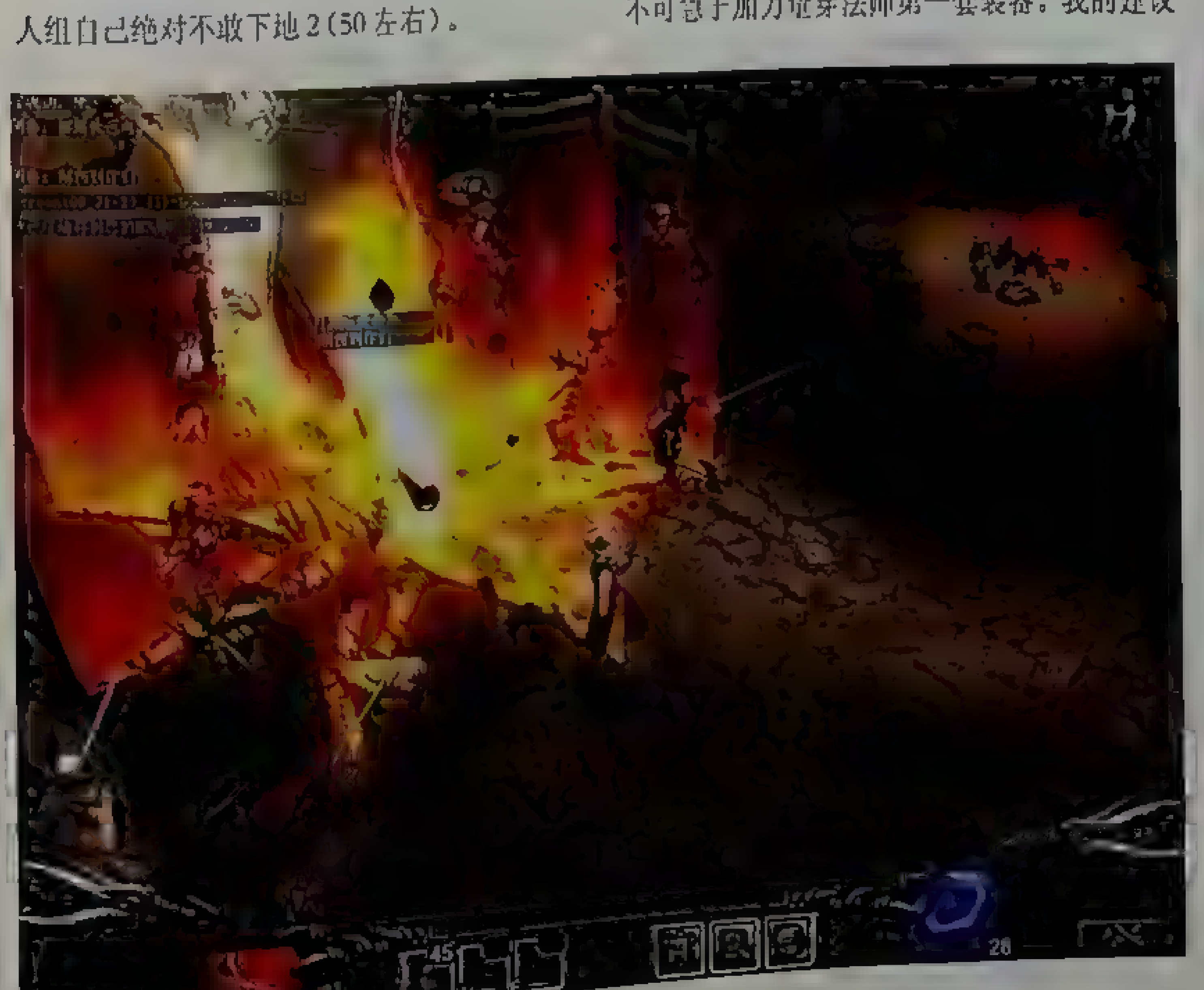
所以，很多人在练精灵前，都会仔细的考虑，我是为了自己玩的爽，可以越级杀怪打宝，好；还是为了别人着想，可以早些给剑士给法师加上战神，和伙伴们一起冒险好。这对于精灵前期的发展也是很重要的。不过，无论是全智力，还是全力敏，都不是测试初期玩家选择最多的修炼方式，最常见的玩法是 10 级前全力敏，穿齐商店里的全套藤装，换拿黄金弩之后再加智力，25 级前全智力，出了战神之后再继续全力敏，这样 30 级后就可以出一个攻击防御都不算差，而且还会加守护和战神的精灵，此时无论你到冰原还是地牢，都可以一个人练到爽了。所以，初期我的精灵也选择了这条成长道路。（别误会，我可是绝对不喜欢当人妖的，只是为了完成任务，写出象样的精灵速成攻略，所以勉为其难……55555，之后还是要练我的剑士去的。虽然我也知道成为林平之，岳不群之流得到好处多多，方便多多，但我严于律己，在网络中不管诱惑多大，也要保持男人到底。）

其实这种练法与全智精灵也差不多，只是没有全智那么痛苦，完全可以自己一个人练，25 或 26 级出了战神之后，升级速度绝对比同级的剑士和法师要快得多。攻击加倍的战神之力，那绝对不是说着玩的。

精灵的武器以弓弩为主，所以 1~3 级都比较痛苦，而且非常拮据，因为必须存钱买箭，苹果是根本不可能咬到的。而小哥布林、勾尾蝎这些怪物，欺负起新手精灵来又极其凶[illegible]打逃逃，再打再逃……很多次，和怪物的距离超出一个屏幕，结果打死怪物没经验，甚至连钱也没有，哭……为了能提升攻击力，2 级的时候全加敏捷，攒钱换把石弩，然后出去专杀小哥布林。很快到 3 级，穿起藤帽、护手和鞋，就好练些了。不过要记得留些买箭的钱，不然箭用完了就只能去乞讨了。5 级换长弓，7 级穿齐所有藤装，现在就算有一群勾尾蝎围着咬我也不怕了。这时着急的可以去杀瓢虫了，如果想稳打稳升，可以继续欺负勾尾蝎。8 级换拿黄金石弩，之后就可以全力以赴加智力了。当然，也可以 9 级之后再加智力，那样可以穿+4 的藤装，到 25 级出战神，还算过得去。10~15 级继续杀瓢虫，建议找把带技能多重箭的弓，那样就练得更快了。树妖和亚昆要到 20 级会守护后再打，因为防御不是很高，而且精灵若没有一把好弓，实在也打不动这些家伙。初期练级的重点是，收集 20 防以上的衣服，以及带多重箭攻击力 20~35 的弓。只要这个时期你肯花钱，练级绝对不比狂喝蓝瓶的法师慢。而且，法师还要面对被抢怪的问题。巨



人、猎犬、亚昆、树妖，这个时候几乎都可以秒全智法师。有了装备的精灵则最多损一半血，除非你操作太烂才可能死。只要出了战神，就可以去冰风谷。组队没什么说的，单练打蓝魔怪、雪虫也没问题，而且不比组队慢，不信可以自己去试试。防御有 100~110，就可以单挑蓝魔怪和雪虫，攻击力 40 以上会多重箭的就可以去打雪人王了。我 145 的防御，16%守护可以抗住雪人王 5 下 56~84 的伤害，从看见雪人王到它死，最多能打中我 3 下。不过我用的是巨人+2 追 8+技能的弓，总的来说攻击力是够的，要是这时还拿 20~30 攻击力的弓，那还是打打蓝魔和雪虫算了。这个时间，是精灵练级最快的时候。30~50 级我只用了不到 2 天，几乎全是单练。除了雪人要加几次血之外，其它怪物都是轻松搞掂。而且最主要的是：东西都是自己的哦，没人抢，好幸福！除了冰原之外，地下城也是一个很好的练级地，独眼和幽灵还会掉很多好东东，所以一定要去。精灵的一大优点是有召唤，会招暗杀者最好，地下 1 层除了骷髅箭手就没怕的，只要把怪往暗杀者身边引，之后就可以让暗杀来扛打，你就站在旁边射。没有暗杀，石巨人也凑合，不过就要完全以来你自己的攻击力。连石巨人也没的话，哥布林也要招。地下房间多，只要你招个跟班，怪物就有一半的可能不打你。怪物秒了哥布林，都会发呆一会。然后你就射，它醒了就再招，如此循环。最好可以保证你有近 130 防御，和近 80 的伤害时，再下地 2。在这里只要守着一个刷新点就可以了，让暗杀扛你打（别说你这时候还没暗杀，没有的话就去求购吧。地 1 打出来的东西，应该够换一颗暗杀者石头了，幽灵可是会掉狂风书的哦），怎么都不会象法师那样要跑动，一不小心还会引别的怪物来。武士就更别说了，没人组自己绝对不敢下地 2（50 左右）。

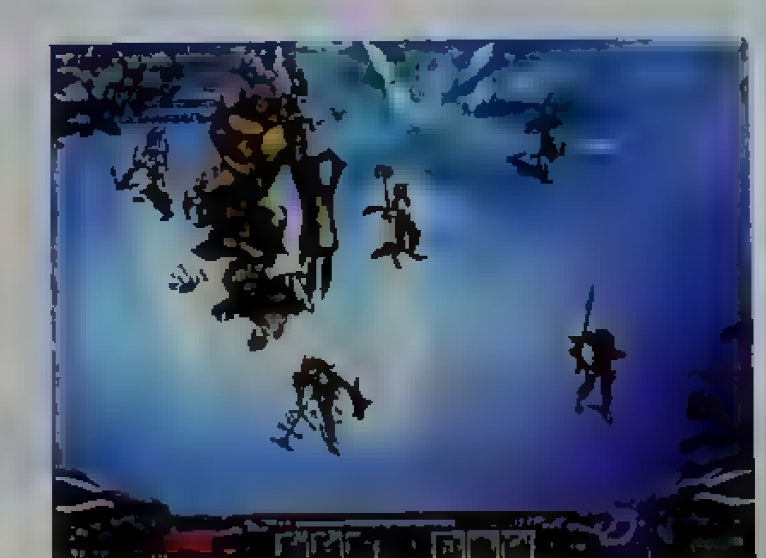




魔法师篇

这个职业是宽带及 P4 电脑玩家的最爱，又是骑猫上网一族的梦魇，因为游戏人多怪多魔法多时就会卡，而且会掉线。所以……如果你是拎猫上网的，放弃吧，对你对机器全会有好处的……魔法师这个职业拥有强大的魔法攻击及耀眼的魔法光影，魔法师和精灵一样生命值很少，甚至比精灵还不堪一击，但是善于远程攻击的特性也决定了法师可以越级杀怪。1~50 级，最容易练又最酷最眩的职业就是法师。因此，目前游戏中最多人玩的角色也是法师。不过，一般的魔法师也很难学全全部的魔法，因为 15 级之后的魔法都需要从怪物那里取得书来读。因此 15 级前可以全升智力，20 级后学了瞬移和陨石再下地下城打魔法书，有了火龙之后去冰原烧雪人王，其间除了学习魔法所需的智力外，力量也要适当的提升，以便穿起较好的装备，不至于到哪里都被怪物秒。魔法师最大的特点就是越级杀怪非常容易，而最头疼的事就是要消耗大量的魔法药水，是最最费钱的职业。魔法师能学到的技能有：能量球、火球、真空波、掌心雷、瞬间移动、陨石、冰封、毒咒、火龙、狂风、黑龙波、地狱火……等等。

1 级杀蜘蛛和幼龙，3 级学会火球后可以去杀牛怪，7 级学会真空波后，就可以杀猎犬和蛮牛怪了。这时候，升级也是很迅速的，但是切不可急于加力量穿法师第一套装备。我的建议



是 7 级之后再加点穿衣服，有钱最好向玩家买+3+4 的装备，有追加的就更爽了，那样防御跟同级别的战士差不多哟！防御高，加上真空波，杀蛮牛很快就可以升到 10 级，加点建议力量加到 39，其他都加智力，那样刚好 20 级出陨石（智力 104），而且基本加 4 的装备都可以穿上，我 10 级时候防御 72 了。到了 10 级建议去仙踪林练级，怪物多经验多（亚昆、树妖和石巨人都有 100 以上的经验打），好装备也多。不过建议先打飘虫和偷猎者，70 防以上基本可以顶，认识个好心的弓手 MM，随时给你加攻或者防那就真爽歪了~20 级就出陨石了，目前的书价大概是 5W 左右。顺便说一下，中间的掌心雷和瞬移，暂时可学可不学，我个人感觉作用不大。掌心雷耗水多，威力比真空大不了多少，而且把怪物拉过来推过去的，不好操纵，至于瞬移，暂时作用不大，除了 PK 有点用之外，大概只有到地下才可以派上大用场了。10~20 级建议都在仙踪林打，升级快，而且在那法师耗水少（防御 70 以上的话，指不打树妖，石巨人），攒钱准备买书吧！你这级别是打不到陨石的，20 级学了陨石，就勉强可以去冰风谷看看了，不过只能打雪虫哦！建议防御没到 100 以上最好不去，很容易被秒杀的，那样就划不来了，掉的经验比打的经验还要多，不过那会出好装备，好书，好石头哦！我的建议 20~35 级继续在仙踪林打，有了陨石就可以打树妖、亚昆和石巨人了，升级也不慢，运气好会出好装备，到了 25 级就可以学冰封了。

稀稀啦啦的讲了好多，各位的眼睛是不是已经看烦了?? 确实，一次看那么多字论谁也烦，我有一个好建议，现在不是正在进行免费测试吗？反正不要钱，你不如申请一个帐号来亲身体验一番，或许会有一番不一样的心得体会呢。来把，大家一起使劲把 MU 的服务器挤爆吧…… .–P■

龙族 1.0 死亡迷宫游记

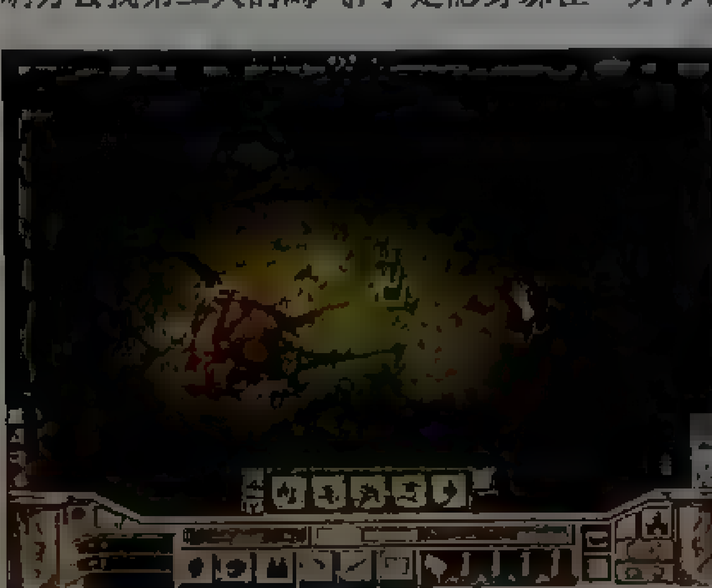


话说某日本山人独自一人在海格摩尼亚纵火烧着双头，数着经验一千、两千、一万、两万蹦的正爽，天上忽然飘下一纸片，上写：今日要闻!四个大字，下面还有一行小字：x 日 18:00 的不死迷宫地图打开了。x 月 x 日？转头数了半天日历方才发现原来便是今日，闷头烧了数日火墙早已忘记尘世今夕何夕了……

虽然不算闲来无事，不过终日如此纵火烧怪烟熏火燎，毕竟不利健康，这几天为了躲怪更是误入火墙多次，须眉发肤均有数处焦痕，长此以往对本山人清秀儒雅之型象必然大有损害。罢罢罢，暂且休息几个时辰，逛逛那不死迷宫聊作休闲消遣也好。

于是赶至海格入口，如往日一般此处又是两国互殴，仗着 137 风法赶超盗王的速度加上隐身术于混乱中直冲药水店，买足红蓝药水百十瓶之后冒着漫天箭支飞刀与火鸟，有惊无险离村而去。

一路上所见闲人不少，看来都是冲不死迷宫而来，可惜小辈不知这路途艰险，尚未到迷宫门口便已被沿路打劫往来行人状似红龙名为“夜魔”的高级大怪放倒一票。你想这夜魔夜盗同有一个夜字，更级高为魔字辈，不留下一两条命作买路钱如何能够放你通过？幸好我常来此地，深知此魔习性，每杀一人必踌躇满志徘徊半晌方去找第二人的晦气，于是隐身躲在一旁，只等惨叫声起便拔足狂奔，如此三次，安然到达不死迷宫。身后冤死诸君，非我不义，实是此怪不仁加上尔等不智，等祭司为诸君高唱回朔圣言拯救汝等超生吧。

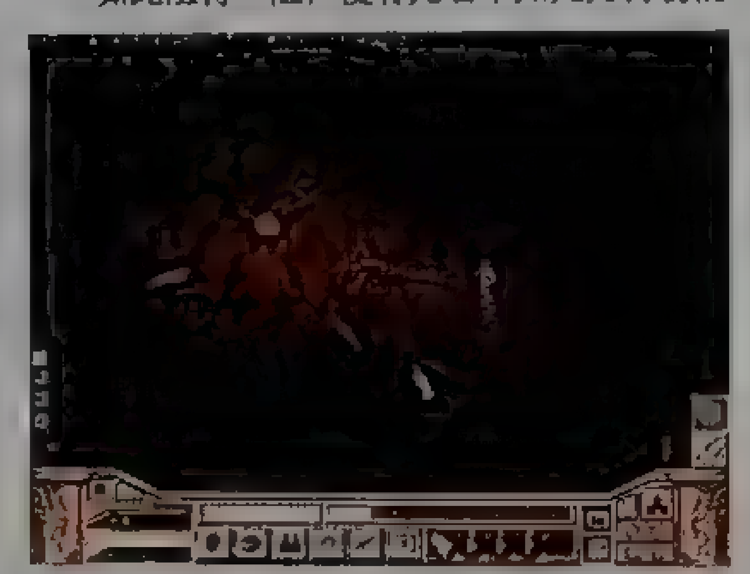


不死迷宫，由其名可知必为不死生物云集之地，方一入门便见满眼阴森鬼气，更隐有尸臭阵阵传来。幸好先到之人甚多，正围着一状似机关之物争论不休。只见此机关样貌古怪，其上枝节甚多，四方四个大枝上更有四个形状相同的凹槽，看来是放置机关钥匙之用。如此想来那钥匙必不易得，本山人不必掐指已觉心头擂鹿，慌忙祭起魔消龙鳞数种防身保命常用法术，事后果然证明本山人行事当机立断，判断力更是超人一等，不愧为百年难得一遇的奇人奇才（此处省略自恋呓语 1872 字）……

只见人群忽然一阵大哗，更有三五巨汉美女从人丛中飞出，本山人凭借迅敏矫捷之身手躲过迎面飞来身着影子铠甲的巨汉，飞身接住前方五米处落下的红衣美女，百忙中对其温柔一笑：“别怕，有我……”话未说完，但见人群飞散，一破衣烂甲的骷髅巨怪昂然而立，倒提双手破剑，哇呀呀一阵怪叫，脚步轰然有声，直向我处奔来。若在往日以我移动 137 加上敏捷术的身手，此等死神骑士有何惧哉，无奈手中所抱之红衣美女，虽不甚重也有百十来斤，当下暗叹一声，罢了……双手将怀中美女抛出，向后疾退，只见死神骑士手中破刀寒芒一闪，“啪咻”一声，那红衣美女已飞往洞窟不知哪个角落去了。事实再次证明本山人行事当机立断，判断力更是超人一等，不愧为百年难得一遇的奇人奇才（此处再次省略自恋呓语 2965 字），不然此时啪咻一声飞往不知何处的还要加上本山人我了。



如此阻得一阻，便有几名不知死为何物的



重装战士挺身冲出，各举刀剑往死神骑士身上一顿暴砍，谁知那厮数日不见早非昔日吴下阿蒙，对此等招呼视若无物，手中破剑挥舞几下，脚下的金属盔甲便已堆积如小山一般。众人见此怪变得如此强横尽皆大惊，呼喊一声纷纷扑上，但见刀挥剑舞，咏唱之声此起彼伏，平日里脚步声可闻数百尺的不死洞窟顿时变成修罗杀场。洞窟共血光一色，镖箭与火鸟齐飞，有战士祭司在前硬扛，此等便宜如何不捡，本山人立刻念念有词，冰墙术应手而出。不等冰墙消失，顺手又是几个火鸟，虽然围殴群众人数众多，死神骑士却依然纵横来去，横劈竖砍，强如战神等血牛级人物都非那厮数合之敌，几个照面就纷纷倒下，更有远程魔法专打法师，想吾辈法师本就防弱血少，怎经得如此强力攻击，本山人如此身手依然无法躲过该怪一招隔山打牛，颓然倒地。待到得空中方知原来鬼比人多，本山人算是姗姗来迟了……

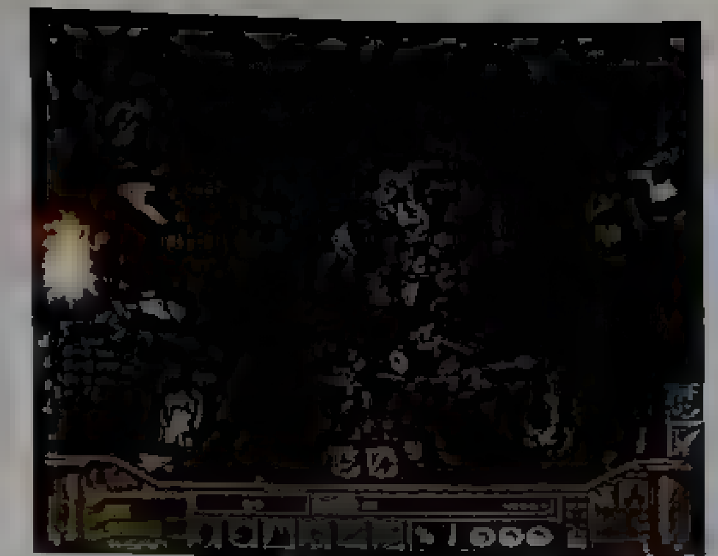
幸好数名祭司见机得早，躲入一边怪不能见的通道内，众鬼魂纷纷飘至其上等待超度，一旦落地立刻咬牙转身再上。不久，此地和死神骑士处隐隐形成一道人流，只可惜都是跑着过去，飘着回来。本山人虽当机立断，判断力更是超人一等，也不过比其他众人少死几次，穿流往来间掐指一算，居然已经轮回了 20 来次……比得上平日里一个月的记录了……

然而怪者，之所以为怪必有其道理，无论大怪小怪高低杂兵或 BOSS 级怪物均无法与人类轮回循环生生不息相抗衡，那死神骑士名字虽酷，攻击虽高，亦不过是一怪耳，怎敌得住众人围殴的蚂蚁战术。生扛了半个小时之后，死神终于不支倒地，本山人眼利，见地上精芒一闪，知道有宝，立刻踢开数人抢上前去。拾起一看原来是一水晶制锥状物体，不由大叹晦气，还以为能得到高级装备或玛瑙呢，怎知是解迷物品。无奈之下，只得将其插入方才的机关，闻听得西北传来轰隆隆一阵巨响，似有门开启，众人立刻群起向发声处涌去。

沿通道奔跑百丈之后，眼前豁然好大一间石室，室内却无机关等物，只有一死神骑士依剑而立，此间众人皆乃悍不畏死之辈，留下数名祭司断后救人，再次蜂拥而上，奋战二十来分钟，死神骑士再次被砍成碎骨，现场依然只留下开启机关的水晶数枚。回到中央机关处插上钥匙，此次声响来自东北，众人再次发声喊，汹涌而去。原来那处又是石室一间，死骑一个，发喊，群殴，群倒，回朔回朔，群殴，群倒……数十分钟后，依法又开启了西南石屋。众人未得休息又马不停蹄蜂拥而去，本山人则聪明地留了下来，既然没宝可拿不如省省力陪勃鲁小怪玩玩，等候诸君带钥匙返来吧。正当我火墙烧的猎猎有声之际，忽觉有人在背后轻拍本山人肩膀，尚未回头，先见一手白骨森森，心中不由咯噔一下，果然只听“啪咻”一声，但觉天旋地转，本山人已飞往洞窟不知哪个角落去了……还没落地心中已大叫委屈，赖皮！死人居然又爬起来!

直到十数分钟之后西南众人回到此处，本山人才从空中被人救下，此仇不报非丈夫也!转





身抄起一火鸟往人堆里就扔了过去，只听得前方一阵暴骂“哎呀！哪个白痴扔的火鸟！”“我靠！眼瞎了！往哪扔呢！”原来一时情急错开了 PK，那怪没事自己人先倒成一片。连忙关掉 PK，指着身后一祭司大骂“你没长眼睛啊！那么多人你开 PK 打！”然后咻咻往人堆里又是几个火鸟。众人群飘数回之后终于再次砍倒死骑，但这次却没掉钥匙，敢情各处的死神骑士都会再生，钥匙却只掉一次……本山人吸取上次教训，混在杀红了眼的战士祭司等血牛中间一起奔向此间东南最后一处通道。人多的地方，至少不会只打我一个……

往人堆里扔了百十个冰墙火鸟，随人群飘了 N 次，死神骑士这才缴钥匙投降。跑回中间处开启机关，这次东西南北终于安静无声了，但见南方左近处一阵异光闪动，出现了一个传送门。这个世界上胆大过脑的人实在是不少，本山人尚未研究清楚此时空门的去向便早有人跳身而入。

“你们知不知道，这在自然学里叫虫洞，系在强大外力作用下能量场改变，使得不同地域之间的空间相互重叠，产生时空错乱……如果力场不稳定或有外力介入，将会导致能量溢出从而发生巨大的能量爆炸，让我们大家尸骨无存永世不得超生……”未等本山人将话说完，身边的人早已走的不剩几个。此时只觉脊背发凉，又有人在背后轻拍本山人的肩膀，不必回头便已想见素手白骨森森，发声喊，137 移动加敏捷术迅捷无伦的冲进时空门，撞倒堵在门口的数个菌男霉女直奔了百十步方才停下，回头看见人影憧憧并无死神骑士才吐出一口气来。想来刚才冲势甚猛，身后百余人皆向我处望来，其目光有如望鬼，有什么好看，没见过有人跑的快点吗？突然身后一寒，一人轻拍吾肩，刚一回头便见白骨森森素手一只，心中尚不及咯噔一下便听“啪咻”一声，本山人又不知往哪个角落飞去了，耳边传来一人高叫，“老兄别跑！我想问你借几个蓝瓶！”……

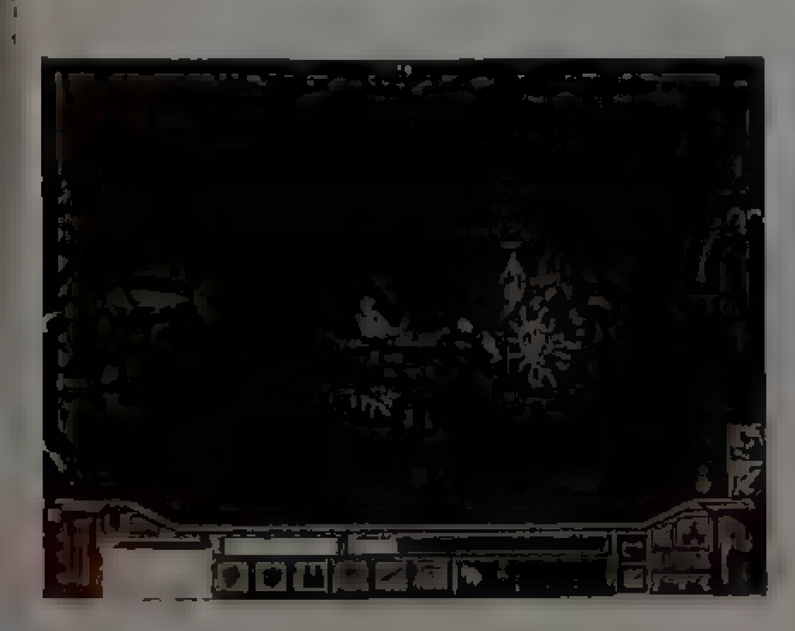
我飘在空中，第一次感觉原来飘是如此的美好，可以远离尘世的诸般纷争，可以远离怪物的偷袭和小人的暗算，可以不用再喝那难喝的药水，可以不必看见众多人妖闪烁的媚眼，至少，可以不必被下面这个变态的死神骑士·改全屏箴言，可以不被它召唤出来的叉子小弟乘机踩踹……





然而人生一世草木一秋，本山人虽非忠义之士，亦不能飘视其下同胞任人屠戮，幸而远处传送出口处怪物法术尚不能及，几个祭司聚集该处正奋勇救人，说不得，只好冒死让其相救了。果然，回身冲如战场不及数秒，便被此高级死神骑士一个光球打倒，幸好不是被言后被叉子小弟戳死，死的尚算有点面子……此役甚是惨烈，围殴众人不是被群箴就是被一剑砍倒。然蚂蚁战术，无往而不利，以一命换一击，此谓保本，一命换两击，此谓得利，一命换数击，此谓发达，本山人更是以敏捷身手游击前后，打了就跑扔一鸟换一个地方，绝不在危险处多待，在此战术之下发而达之达而发之发而又达达而又发可以说是赚了个满堂红，只可惜最后体力不支，手脚酸麻，一个躲闪不及被剑风划到，不得不光荣战死，飘起不足两秒，只见死神骑士·改一声厉啸，于众刀箭镖拍火鸟冰墙中化为一堆碎骨，轰然倒下，地上赫然落得硕大一枚缠丝玛瑙以及显然是卡赛普莱一级的鞋子一双，诸君可见死人流泪？但见满天鬼魂尽皆号啕大哭，洞窟之中泪如雨下……

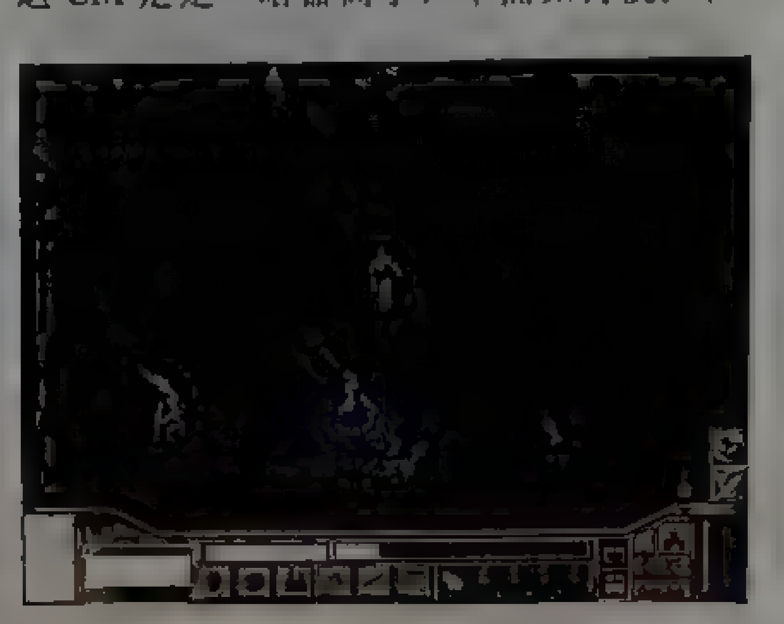
在如此精神及物质打击之下，一众人等身心俱疲，由祭司救下之后尽皆沉默不语，闷头整理随身所带之药水，更有心灰意冷之辈转而离

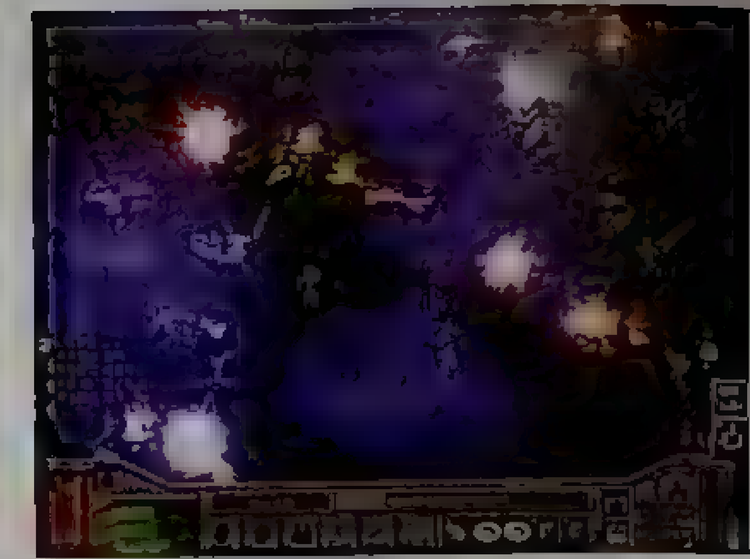




去，殊不之知迷宫方过一层，BOSS大怪便掉如此豪华之装备，其后所余财富之巨可想而知，本山人一向属于意志坚定之人，定要坚持到最后会会此处终极BOSS，如能顺手夺其一二宝物岂不是锦上添花？

余下众人不是好勇斗狠之辈便是如本山人一般想法，稍事休整之后，结伙向二层行去。那二层结构与一层稍有不同，东西方向各多出一条通道，中间之机关也在相应方位各多出一枝。机关旁立一死神骑士，显已久候多时，一见生人立刻狂吼扑上，跑的稍快的几个盗王首当其冲，立时倒地不起，出气多进气少，眼见是不活了。众人早有先前之心理准备，加上此怪比之死神骑士·改实在是小巫见大巫，不半晌又被围殴至死，落下水晶钥匙一枚。此次依然开得西北机关一处，此后按东北、西、东、西南、东南六个方向依次开启机关击倒死神骑士略过不提（如有方向感级差完全不辨东西南北者请牢记左上、右上、左中、右中、左下、右下的顺序即可）。如此依序开启全部七个机关，那俗称传送门的虫洞再次开启，将众人带入一宽阔甬道之内。如此久战，入洞至今已过三小时有余，各人所带之药水早用的罄尽，正自面面相觑之际，天上忽然跌下一个红衣红帽之美丽少女，早有识之者曰"GM"。GM者，整日接送飞鸽劳作不休，闲则排忧解难忙则受尽唾骂，即高高在上又于万人之下亦神亦人亦鬼之辈是也。该GM于众人抱怨责骂拉关系声中高声叫道："卖水啦，卖水啦，我帮大家带水来啦！"此声不异旱地春雷，众人轰然解囊，十万百万的向GM砸去，瞬时便将其埋了个没顶。那GM也不收拾，只将身一抖，连人带钱消失的无影无踪。在众人均以为其卷款潜逃之际，天上水瓶如雨点般掉落，敢情这GM定是一暗器高手，不然如何漫天花





（瓶？）雨使得这般纯熟，直砸的众人满头满脸，正所谓因果循环报应不爽，拿钱砸GM者GM拿水瓶砸之，小女人之心眼果不甚宽广……本山人在众人腆胸提臀哄抢水瓶之际于人丛中穿梭来去，以137移动加敏捷术之身手接得蓝药水37瓶红药水24瓶，当时不及细思，过后方才省起，以百万巨资换得水瓶61瓶，所亏甚多，对此GM暴发不义横财每每念及便不由愤愤。

有美女买水助阵，又新获得战备资源，此间虽只余数十意志极端坚定又或极端好勇斗狠之人，确是人人战意沸腾，众人商议一番，留三祭司断后，由十数战神领头往此间深处行去，走不及十数丈，眼前立见开朗，豁然一个大厅，但见一人一骑独立厅心，横枪侧马，对众人只如不见，由此气势形貌看来，必是传闻中的死神领主无疑。各人尽皆倒吸一口凉气，其小弟死神骑士·改已是如此难应付，老大岂非更是扎手……然而路已至此，再无转圜余地，不是它死便是我等亡，只得硬着头皮上了，左右不过是一死字。

于众人围砍之下，死神领主马不动脚不抬，时而横枪一扫，时而放一飞弹，身边之人挨着便死擦着即伤，不片尚就已倒下一半，死去诸人尚未重回战场，只见那厮挥手一招，战场上凭空生出数个死神骑士，这……这这……这简直是撒泼耍赖到了极点，如此优势之下尚嫌不足，还要招来小弟助阵的……在场活人立刻在死神领主及小弟的围殴之下纷纷惨叫倒地，本山人更是在第一波攻击下便不支倒地，纵有后备祭司救人支援，然后救人速度却不如死人之快，终是飘多攻少越打越是泄气，众人虽奋不畏死，前仆后继，无奈迷宫开放时间有限，四个小时转眼即过，但觉眼前一黑，转瞬大放光明，原来已到迷宫之外，方才诸人或飘或立，尽皆被传了出来……

本山人抱游玩之心而来，受如此打击而回，不但损失百万家财，更是望宝兴叹，明知其洞有宝却无法闯门而入，徒叹奈何。但闻此迷宫与深渊魔域迷宫以及传说中神龙之王躲避之处的大迷宫同为三大迷宫，攻下此三大迷宫不但可获得宝物若干，更可得到传闻中二次转职所需之究级宝物，下次本山人必将呼朋引伴，复报此愁，正所谓好怪敌不过人多，尽起三国之力，必可破此迷宫，夺宝而还。■

科洛斯 辛苦赚钱一二招



文/杞

就象真实的社会中有成年人和未成年人一样，《科洛斯》中35级以下的玩家可以称为"未成年人"，只要师傅可以给自己2万元的安家费，基本靠打怪物得到的钱就足以成长了。而35级之后，就可以穿起全套的金色盔甲，自力更生。目前各服务器中加防的金色盔甲都很便宜，大概10万到30万之间，穿上金甲后，防御很容易破400，这样高的防御就具有挣钱的本钱了。

目前《科洛斯》中挣钱的方式有截然不同的两种。对于高等级玩家，尤其是等级60以上的超级玩家，他们的挣钱办法是在高等级区域打到属性更好的装备，然后卖给其他玩家，或许他们在一个高等级区域打一天需要花费100万来买水、修装备，但是一天最少会出2~4件极品装备，这些装备任何一件销售的价格都在100万以上，如果可以打到传说中的阿瓦龙戒指或者项链，一个就可以卖1000万以上，当然，这些对于普通玩家而言都还只是梦想。

对于55级以下的玩家而言，挣钱最为稳妥的方式就是通过杀怪物获得各种属性一般的物品，然后卖给NPC。在进入挣钱生涯前，我们需要做好以下准备：

1，准备一把属性一般的武器，女战士最好是+6的短刀，圣战士最好是+5长剑，其他的职业依次类推。为什么要属性一般的武器呢？这很简单，修一把极品装备尤其是+4项以上属性的武器需要多少钱？笔者自己有一把+6的短刀，+40%的攻击，还加37%的命中，还加其他的N项技能，攻击速度比普通的+6短刀多80以上，确实用起来很爽，但是修理一次需要17000，而普通的+6短刀才需要2000，差距相信所有人都可以看到吧。打一小时的钱，最多10万，但是仅修这把刀，一小时最少需要3次，这样挣的钱就严重缩水了。

2、准备一身不是很贵的盔甲，理由同上。

3、准备小瓶红水，小瓶红药水喝一瓶补血15，中瓶红药水喝一瓶补血30，小瓶的价格是20，而中瓶的价格是100，也就是同样补300的血，小瓶需要400元，而大瓶需要1000元。当然，如果你发现所在的地方必须喝中血，那么说明你的能力还不适应在这里挣钱——准确的说，你不是在挣钱，而是在烧钱。建议你到级别更低的区域去。

在科洛斯有著名的几大钱坑。

科洛斯初级钱坑：菲尔卡通道
适合等级：30级~35级
需要攻击：200~300
需要防御 300以上
到达方式：出西提斯南门后，向西南跑。进入洞穴后，在某些宽大的通道内，很容易找到用来传送矿石的铁轨，沿着铁轨很容易到达这里。

科洛斯中级钱坑：神殿之路
适合等级：35级~40级
需要攻击 300~400
需要防御：350以上
到达方式 在西提斯通过贤者传送到菲尔卡通道，然后在第一个、第二个路口向右走，第三个路口向左走即可到达。（注：神殿之路的区域并不是很大，这里的黑色爬行者都很富有，因此，只要找一个足够宽大的区域就可以轻松挣钱。）

科洛斯高级钱坑：蒙塔斯一层
适合等级：35级~45级
需要攻击：350~450
需要防御 450以上
到达方式：在西提斯通过贤者传送到蒙塔斯一层，然后在第一个向右、第二个路口向左走，第三个路口向右走即可到达。这里带钱比较多的怪物是黑暗蝙蝠，不用客气使劲剥削它们吧！

科洛斯终极钱坑：
适合等级：45级~60级甚至更高
需要攻击：450以上
需要防御：600以上
到达方式：在西提斯通过贤者传送到蒙塔斯一层，然后在第一个路口向右、第二个路口向右走，到达蒙塔斯2层，然后一直向正上方偏左前进。（注：在终极钱坑中，等级差别最为悬殊，从40级到60级的玩家都有、还有很多传说中的前辈如果手头紧的话，也会来这里打钱。一般来看，在里面每5分钟可以打出3万以上的钱和装备，如果不怎么费血和花钱修装备的话，一个小时在这里面挣30万是没问题的。）

呵呵，这些本来都是只传给徒弟的秘籍，现在奉献给大家，希望不要广为流传，因为我实在不想在我打钱的时候有太多的竞争对手！^_^■

混乱冒险：贴心技巧谈



众所周知，玩网络游戏是要花费大量的时间、精力与金钱的，《混乱冒险》也是需要一些时间才能得心应手的，，现在我就以70级布坎为主，详细说说游戏中的一些生存小技巧，给大家一个轻松游戏的捷径。

练功升级技巧

想要快速升级关键要找到一个怪物多的地方"蹲点"。初期（15级左右）在"失落之域堡"城东门外的小村内，有两个房间，一间都是地狱眼镜蛇（俗称蛇房，约有经验150点），一间都是鳄蜥（俗称鱼房，约有经验220点），这里的怪再生率极高，只是现在那里人很多，一些中级法师还在里面用可以攻击多体的火魔法和新人抢经验，因此建议占领一角快速升级。还有一个地方在广场的右下角有个小岛，那里的怪物也是极多，大量的甲蟹、毒甲蟹、海蝎甚至也有毒蝎出现，但那里很少有人去，升级也会很快。从"新拉莎营地"出来一直往南行可以来到山头，一路上有大量的雷电怪（800点以上的经验）和普罗巨人（600点以上的经验），在这打起来很稳且有很大的机率打出黄玉原石。在打死怪物之后多按住"ALT"键看看，掉出来的物品都会亮出物品名，这从经典的《暗黑破坏神Ⅱ》中学来的一招可真管用，以后就不用怕打出来的物品没注意到而被别人抢走了。



20-30个人一起攻击土造投石炮塔，但还是大量的人被秒

对于布坎来说，只要可以顶住怪物的攻击而不被它们一下子打死（俗称被秒），就可以靠不停的喝血瓶来保持不死。当然，如果打死某个怪的同时需要喝下大量的血瓶，也是得不偿失的。当看到突变怪物时就要掂掂自己的份量，这种彩色的怪物攻击力与血量是普通怪的数倍，虽然打杀后有极小的机率会掉出加强装备，但被秒后直飞回城可是划不来的（俗称坐飞机）。

由于各地商店的物价都有不同，失落之域堡——新拉莎营地的"布坎小可爱"处卖的各类药水最便宜，其他地方要卖到40元以上的"中型红色药水"在这只要28元一瓶！对于一下子要买几十瓶的近身战士来说，可以省下不小的一笔开支哦。还有就是关于道具栏的小秘密，虽然在《混乱冒险》中道具栏有三层，但东西还是不够放。这时按"E"键打开交易栏，可以暂时把物品放在我方交易栏里，这样就能多出额外的24个格子来。

武器与技能的相关性

布坎的武器分剑与斧，剑攻击力一般但优势在于攻击速度快，而斧虽然攻击速度慢但强大的攻击力往往能够秒敌。一般来说，用剑用斧都是个人爱好，剑中推荐攻击速度为非常快的各色水晶之剑，斧则推荐48级的暗黑斧，这在当前等级的武器中是攻击力最大的，一直可以用到79级权之斧的出现。我的建议是在游戏前期用单手剑加盾比较好，一把+4的23级蓝水晶之剑可以一直用到48级暗黑斧的出现，有了黄玉就加在暗黑斧上，+4暗黑斧的攻击力相当于+2权之斧，因此可以一直用下去。

从45级开始攻击技能可以学了，回旋斩是剑系攻击技能，下击斩是斧系攻击技能，用正确的武器并使用正确的攻击技能不仅可以增强攻击力，还能够提高攻击速度，这对攻击速度慢的斧来说尤其重要。笔者偶尔发现有玩家用剑使下击斩或用斧使回旋斩，这样的话完全起不了作用。

布坎是近战战士，每次升级后点数的加法就要看你是用剑还是用斧了。用斧的话就什么都不要管，全部点数都加在力量上以加强最大的攻击力。用剑的话由于还可以拿盾，在加了必要的力量后，把剩余的点数都加在体质上，这样就会有大量的血并且防御力也大大提高。是成为力人还是血人，自己看着办吧。

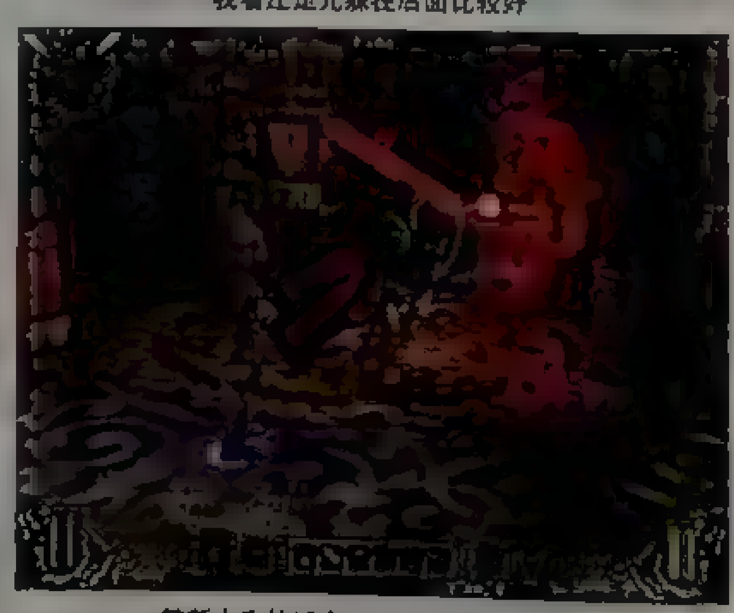
防具与洗点的问题

在防具方面到了必要级就可以换新的了，需要注意的是有加宝的防具虽然上面没有直接显出额外增加的属性，但还是会增强的。从40级开始就有各种族专用的防具了，如果打到他族的防具可以在拉格拉米亚广场与警备所长（黑色的NPC）花钱换成自己的专用防具。这点也是十分重要的哦。

披风原本是为了法师而设计的，作为战士的布坎或人类完全没有必须把宝贵的点数加在智力上，但有了披风就是帅哦。所以聪明的玩家想到了通过洗点两次的方法，先把智力加上去把披风穿上，之后再次洗点把属性改回来，这样装备上的披风虽然由于智力的恢复而起不到防御与防魔的作用，但还穿在身上，起个装饰效果罢了。看着100级以上的布坎一身的黄金装备披着黄金披风，真是帅到掉渣。而洗点就是把属性点数恢复成初始状态，升级后的点数重新再分配。这可以在拉格拉米亚广场南方的补给站找警备所长（金色的NPC）花钱进行，等级越高出的钱越多，大致计算公式是：当前等级的立方X0.2（百级前）。对了，国庆开始洗点要双倍钱啦，所以没事不要乱洗点哦，要穷掉的。我70级洗点一次要13720个金币！！！



我看还是先躲在后面比较好



带新人来给城主"请安"（是K他吧）

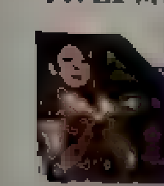


见到GM了！



宝石与魔石的区别

宝石与魔石都是用来加强装备的，但是有区别。宝石理论上说可以无限的加在装备上，并且人物死亡后不会有掉落的可能，但在加强时有可能失败，失败后的宝石会消失。宝石中还有1、2、3级宝石筹码和原石的设定，5个筹码合成1个上级筹码，原石找人类加工成"宝石"才可以用。魔石在加强时不会失败，但在人物死亡时就有一定的机率会消失。并且魔石所加的能力有限，但由于比较好打到，初级的亚米加魔石是不可以用的，只有请绿人精制才行，用"//refine 绿人名称"，二块亚米加魔石与一瓶亚米加精制剂（绿瓶），加上玩家自订的大约500元就可以精制成一块用来加强装备的诺姆魔石。一般来说，宝石加在武器上比较好，魔石加在防具上合算，因为武器要一直用的，而多加5点防御的效果比5点攻击要来的明显。还有，宝石与魔石加强在装备上面后是不可能再拿下来的。（附表：宝石追加一览表）



玩家的家——工公

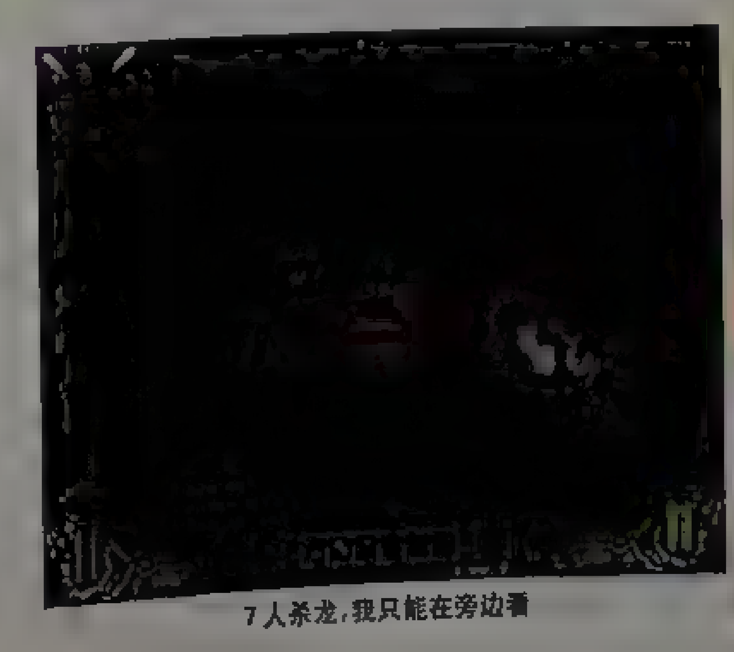
一群有着相同志向的人走在一起就组成了工会。我就先后加入过三个工会，第一次是糊里糊涂地加入了一个小工会，加入后发现他们已经有了自己的小圈子，我完全进入不了，甚至我在工公聊天频道扬言要退会时还是没人理我。第二次加入的工会还好一点，有人帮助低等级的玩家，但高层人物（会长、副会长之类的）架子极大，完全不理睬下面的呼应，最后还把我开除了！这个工会到了现在也差不多散了。最后我来到"混乱世纪"工会，本工会的目的是：不一定成为最强大的工会，但努力成为最快乐的工会。在工会里大家互帮互爱，体现出网络的浓情。在工会中找人加工宝石与精制魔石都是免费的，并且高手把用过的中级装备留给新手，各种极品武器一代代的传下去。谁有什么问题，只要在工会聊天频道中虚心问一下，知道的人都会尽力回答。而我呢，在工会长every的提拔下做了装备副会长，高等级的会员打到了40/60/80级的装备给我收集着，有需要的会员和我说一下就会给他们。能在这么温煦的大家庭中还真是幸福啊！

因为在游戏中要打的一些命令符号必须是半角英文状态才行，所以"用英文冒号+空格+内容，可以进行工会聊天，先关闭输入法打冒号较好"这句话每当有新人物加入工会时，我都会习惯性的说一遍。那和其他玩家说悄悄话就要打"/玩家名称+空格+内容"，当悄悄话的结尾出现"0"时不要认为是游戏的BUG，这说明两人不在同一地图上。还有其他什么问题可以直接问游戏GM，打"/GM01+空格+内容"，他会耐心的回答游戏中的问题的。



花絮——屠龙记

《混乱冒险》中有三张大地图，"夏隆平原"上都是各种恐龙和幽灵法师。幽灵法师可以秒60级以下的玩家，70级的我用了10瓶血单挑了一只，2800点的经验，还不错。但恐龙就很吃力了，只能混在人群中杀。根据经验，恐龙的等级都在120级以上，随便摸我一下就有可能回去。一次与工公的高等级玩家（均100级以上）一起去夏隆平原的石堡，一路上碰到了其他工会的朋友，但在交谈中出现了一头恐龙，于是大家一起杀龙。只见布坎们冲上去近战，法师与枪手们在后面拼命的放魔法与开枪，虽然有7个人一起打，但龙的血量却以肉眼很难辨别的速度极慢的减少，而我在旁边终于看得手痒了，于是大吼一声提了斧子跳进圈内，那龙回头就是一口，见没能秒我就继续咬其他人了，哈，我那80瓶血总算是保住了。大约打了2分钟那龙才被干掉，我一人就得到7000多经验，虽难打但很爽哦，以后人多时杀龙叫我哦。■



7人杀龙，我只能在旁边看

《孔雀王》内测日记

孔雀王

2002年9月26日 星期四 晴

今天一大早我就爬起来，喝了杯牛奶，吃了个鸡蛋，然后打开电脑。昨晚就安装好的《孔雀王》内部测试客户端的图标，雄赳赳地站在桌面上。今天我就要加入《孔雀王》的内部测试，成为全国最早一批吃这只"火鸟"的人，心情怎能不激动。

回忆起申请下内测帐号的全过程，那比写作文还认真的填写申请书的一刻，那焦急等待中一天要问候无数次伊妹儿信箱时的心情，以及当我第N+1次查看新邮件，终于看到了那串闪亮的号码时，而露红光的样子……（以下省略5000字）咳，总之我会珍惜我所拥有的。

迫不及待地进入《孔雀王》，眼前出现了一扇古旧的木门，门上有一只栩栩如生的狮头衔环，佛珠穿起来的衔环轻轻摇动，仿佛在向我招手。古老的寺院，阴凉的夜和月光，有乌云不时掠过头顶，院子里站着四个人影，这就是我可以创建的角色。较中性的退魔师、弓箭手，以魔法见长的修罗神将，以及善于格斗的金刚力士，每种角色都有男女两种性别。除了金刚力士，其他角色的女性形象都非常性感迷人，特别是修罗神将，不愧为天界美女！唯一叫人纳闷的是女金刚，凶神恶煞活像母夜叉，不知道谁会选择这样的扮相。不过话说回来，好象现在"野蛮女友"都比较吃香。

我选了男金刚，并给自己起了个威风的名字叫"野猪在挺进"。这倒并不是因为本人就是肌肉发达的猛男，而是我比较懒，觉得格斗系角色会好练，不用费心学什么魔法，只要提着刀冲来冲去就可以了。

我出生在拜奈布托一个有喷泉的村庄里，身上的小包袱中只带着几瓶生命药水，和一件粗布衣服、一把斧头。我叹了口气，穿上抹布一样的衣服，提起钝得像秤砣的斧子，开始了我的降魔伏妖之旅。

向下走来到村外，村口的两个民兵在议论刚刚经过的一个漂亮姑娘，不知道等一下他们会不会议论正在经过这里的大帅哥我呢。村口有许多僵尸一样的怪物走来走去，不少人正在围住几个乱砍，我也凑了上去。当啷，随着怪物的倒下一摞金钱掉落出来，我急忙冲上去捡进包里。原来，打这个不仅掉钱，还会掉一些皮帽之类的低级装备，很好我砍！

不一会，我升级了。我把所有技能点数都分配到力量和体质上，战士嘛，这才是最重要的。我觉得我够厉害了，于是尝试稍微走远一点，这时候遇到了山贼。我试着砍出一斧，结果被人回下一刀，哇啦，我瞬间失去了一半的血。看来目前还不是他的对手，我转身就跑，边跑边叫："救命啊，救命啊！"旁边的玩家呼啦一下就围了上来，可惜山贼非常有职业道德，无论旁边的人怎么砍他也不理，径直朝我冲来，喀嚓又是一刀，我直挺挺地倒在了地上……呜呜呜，我挂了。

我躺在地上一动不动，解决了山贼的人们逐渐散去，一位漂亮的修罗神将妹妹对我说："没事你招惹山贼做什么，不到11级怪物是不会主动攻击你的，但是你只要一打它，它就会一直追着你不放。唉……真是笨啊。"

"55555555，我该怎么办呀？"我动弹不得，只能躺着说话。

一名退魔师说："还能怎么办，重新开始呗！"

"对哦，重新来吧。可惜我等级太低还不会复活，据说要60级才可以学。"我看着漂亮的修罗神将妹妹头上的名字——"嘟嘟"，按下了重新开始键。



第一天玩《孔雀王》就被山贼砍翻，郁闷啊，看来离我成为受人尊敬的救世主孔雀王的日子还有很远啊。

2002年9月27日 星期五 多云

今天我已经到10级了，山贼再也欺负不了我了，为了报那一刀之仇，我狠命地杀山贼，直到觉得爽了为止。杀了一会山贼，又杀了一会铁弓女，我捡到的钱和装备就占满了包袱。现在，我已经身穿皮甲手提铁胎枪了，虽然并不算什么高级装，但是已经令我有了一种安全感。

我离开村庄，往更远的地方走，来到一个叫做幽鬼墓穴的地方，这里有爬来爬去的巨近虫，手里提着大棒子的巨石鬼，还有一颗脑袋飞来飞去的人面鬼，我不知道哪些碰得哪些碰不得，于是朝看起来最窝囊的巨近虫砍了一斧，事实证明我的判断是正确的。砍了半天终于砍死了一只，我喝了一瓶生命药水，又朝另外一只冲过去。可是倒霉的事情发生了，我的鼠标无意中指到了一只巨石鬼，还很不小心地碰了它一斧子，这下可把它激怒了，挥舞大棒朝我冲过来，我抵挡不住，于是拼命逃，边逃边又大声喊："救命啊！救命啊！"。

巨石鬼执著地追我，这时好不容易有几个玩家听到我的呼救，冲上来帮我拦住了这个凶悍的家伙，大家合力杀了半天，才算把它解决了。巧的是，这几个帮我的玩家恰好是昨天和我说话的几个人，其中就有漂亮的修罗神将嘟嘟："哈哈，又是你啊！笨哥哥。"

叫"天下有雪"的退魔师也说："怎么我们每次见到你都在叫救命呢？"

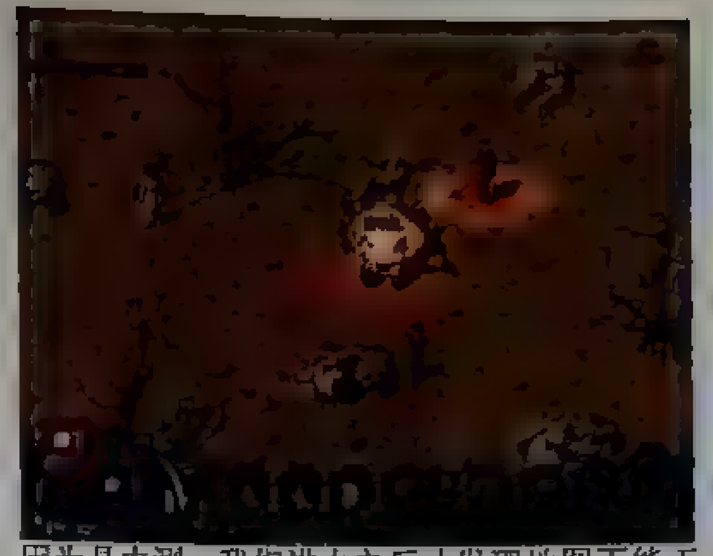
"跟我们一起吧，大家人多力量大。"一名弓箭手说，他的名字叫"牦牛向前冲"，和我的名字"野猪在挺进"倒有异曲同工之妙。我当然求之不得，很高兴地加入他们一伙杀怪冲级去也。

经过他们的指导，我知道了空格键是切换行走和奔跑，"A"键可以调出地图……退魔师天下有雪打出来的钱从来不捡，总是让给嘟嘟和牦牛向前冲还有我，我后来才知道，因为修罗神将要买魔法书学魔法，弓箭手要买箭枝，都是比较费钱的职业，实际上，金刚力士的我也是不需要太多钱的，但是他们从来都把好的装备和钱留给我，说是我的等级最低，需要特别照顾，我很感动。

2002年9月28日 星期六 晴转多云

今天，大家约好了去"幽鬼墓穴"中探险。





因为是内测，我们进去之后才发现地图不能正确指示方向和位置。天下有雪说，我们一定互相紧跟不要走散了。因为其他人的等级都远远超过了11级，怪物们会自动围攻，所以我们也不需要怎么走，站在那里杀就行了，我的等级还是10级，不会被攻击，所以压力很小，就只是站在外围偶尔砍几刀蹭经验。

但是攻击中的移动是免不了的，渐渐我们已经离开了洞口，而且越走越远。这时候我的身上突然出现了一道光环，我升级了！高兴之余，却发现了一件可怕的事，怪物们朝我蜂拥过来！天啦，我才11级哎，根本没办法应付。这次没等我叫救命，其他人已经发现了我面临的危险，首先是天下有雪砍翻了几个怪物杀出一条血路冲到我身边，然后嘟嘟和牦牛向前冲也不顾围攻自己的怪物，纷纷将火球和箭矢向我身边的敌人射去。虽然身处在无数怪物的围攻中，我却忽然觉得很心安，一种温暖的东西涌上心头。很快嘟嘟和牦牛向前冲也杀到了我身边，与天下有雪一起，三个人把我围在中间，为我挡住了大部分的敌人。

"走吧，"天下有雪一边挥舞长剑一边说，"一起冲出去。"

其他人包括我都没有说话，我们都疲于应付潮水一般的怪物，但是却很统一地开始移动，阵形一点没变，我在中间，天下有雪在敌人最多的那个方位，嘟嘟和牦牛向前冲在我两旁，我想我们四个人已经拥有了某种默契，有些时候，世人把这种默契叫做友情。

可是我们已经找不到出去的路了，地图的定位很不标准，我们根本不知道自己到了什么地方。我们在洞穴里左冲右突，在进来之前，他们身上大部分的生命药剂都给了我，而我之前不知道珍惜胡乱用了很多，现在才知道生命药剂的宝贵。

就在我们身上所有的生命药剂都快用完的时候，另外一群玩家出现了，他们中有各种各样的职业，一开始他们不知道我们在干什么，很诧异地望着我们，牦牛向前冲百忙中在屏幕上打出了一个"帮"字，他们立即就明白了，纷纷冲上来消灭围攻我们的怪物，还抛给我们许多生命药水。我们的危机过去了，之后这些素不相识的玩家还簇拥在我们周围，一边保护我们一边给我们带路，直到离开这个危险却又充满温情的"幽鬼墓穴"。





2002年9月29日 星期天 小雨转阴

周末的时候，《孔雀王》里面人特别多，听说内测在10月10日左右结束，之后开始公开测试。公测以前会删档，所以大家也都没太认真地练级了。通常是一大群玩家互相保护着到处逛逛，看看自己以前没去到的地区和妖怪，更多的时候是聚在村子里的喷泉旁边聊天。

我进去的时候，天下有雪他们三个早就等在那里了，而且那里已经聚了好多人在聊天，这时候刚好一个叫“5201314”的弓箭手玩家在说：“可惜现在内测还不能组织攻城战和国战。”

一个叫“经常挨饿”的玩家回答：“以后肯定会开的。”

“新的任务也会不断完善，以后会有许多新奇的故事和任务模式的，大家要努力哦。”说这句话的玩家大概是奥美的员工，哈哈。

“我前天和朋友尝试了一下PK，结果不小心把他给杀了，55555，我变成红名了，连村都不敢回，一回来民兵就要杀我。”一个玩家在那里诉苦。

旁边有人问：“那你现在怎么回来的？”

“后来我只好跑去寺庙里面坐禅忏悔，一直坐了好久才算把红名消了，555555555”

这时候有人接过去说：“你杀了我我又不怪你，是我们自愿试一下PK的嘛，你哭什么哭啊，你个杀人犯倒哭起来了。”这个人大概就是和他互P被杀的那个。

“我当然要哭了，我也不想当杀人犯呀，你不知道坐禅有多痛苦，坐在那里一动不动，看着你们在外面杀得痛快，聊得开心，简直就是煎熬嘛，我宁愿是我被你杀了，55555555”

“好了好了，别哭了，算我不对，不小心被你杀了是我的错这下好了吧。”

大家都哈哈大笑起来，被杀的人给杀人的人道歉，这个事情倒也新鲜。

2002年10月1日(国庆节) 星期二 晴

今天是国庆节。我来到拜奈布托的喷泉那儿，老远就看到了牦牛向前冲，我走过去：“咦，怎么今天天下有雪和嘟嘟没来呢？”

在以前的聊天中，我已经知道天下有雪和嘟嘟还有牦牛向前冲三个，以前都是大学同学，现在分别在三个不同的城市工作，其中天下有雪和嘟嘟是一对恋人，他们两个的地方也离得相对比较近，只距离三百多公里。

牦牛向前冲对我说：“今天他们可能不来啦，我刚才打电话给天下有雪，他说嘟嘟和他在电话里吵架了。”

我吃了一惊：“好好的怎么会吵架呢？”

“哪对恋人不吵架呢，别担心，很正常的。”

“你嘴上这么说，心里肯定不这么想，恋人吵架可大可小的，处理得好感情更深，处理不好一拍两散，可不能大意。”

牦牛向前冲无可奈何地说：“大哥，你是个肌肉男金刚力士，拜托你不要讲话像个爱情专家好吗。”

我反驳：“难道我说得不对吗，你不担心他们吗？”

牦牛向前冲呆了半晌，终于说：“没有人比我更担心他们了，可是我想不出法子帮他们。”正说着，天下有雪进来了，我们赶紧招呼他过来。我着急地问：“你和嘟嘟怎么样了？”

天下有雪没有说话。牦牛向前冲也急了：“你倒是说话呀。”

“我不知道，打她电话也不接，”天下有雪终于开口了，“我想她可能会在游戏里，我到这里面来找她。”

“这游戏这么多的地方你怎么找啊？”牦牛向前冲说。

“我不知道，我一定要找到她。”

我想了想，说：“有办法！你们跟我来！”

我带着他们来到村子里面人最多的地方，我对所有玩家说：“我们的玩家里有一对恋人因为误会感情出现了危机，现在女孩正在游戏地图上的某个地方，男孩正在找她，希望大家帮忙，女孩的名字叫嘟嘟，是一名37级的修罗神将。”

这一刻所有听到这一消息的玩家的表现绝对是令人感动的，他们没有说多余的话，呼啦一下就全部散开了，各自奔赴游戏各处，开始探索每一寸角落，一位玩家临走时还留下句话：“放心，我们会把这一消息告诉路上遇到的每一个人，让大家都来帮你找。”

为了要及时得到回馈消息和在最短的时间赶到地图上的任何一个角落，我们三个都呆在原地没动，在焦急的等待中大约过了三十分钟，有一位弓箭手玩家飞奔回来告诉我们，说他和另外几位玩家在修罗洞窟的深处发现了一个叫嘟嘟的修罗神将，正在独自对抗一大群怪物，已经快要挡不住了，其他人正在帮她抵抗怪物，派他跑回来报信。

我们立即在这位弓箭手玩家的带领下，奔赴修罗洞窟，一路杀到了最底层，果然看到了嘟嘟，几位玩家正在她的周围帮她抵抗怪物。我挥着斧子冲了上去，一斧砍翻一个蜘蛛怪，牦牛向前冲也紧跟在我身后，箭无虚发。天下有雪跑在最前面，对冲向他的怪物不闻不问，只一个劲地向嘟嘟那里冲。

嘟嘟也看到我们了，她忽然停止了杀怪，呆呆地站在那里，我在心里祈祷她千万不要退出游戏。谢天谢地，她没有退出，而是打出了一句话：“你来了。”

我们都知道我们接下来该做什么了，我，还有牦牛向前冲和其他所有的玩家自动围成了一个圈子，把所有的怪物阻隔在圈外，上来一个杀一个，不让它们打扰这一对可怜的恋人。

天下有雪终于和嘟嘟又站在一起了。

晚上睡觉前我手机里收到了天下有雪发过来的短消息：“我们已经和好如初，感谢你，感谢牦牛，感谢《孔雀王》里所有帮助我的朋友。”

这一晚，我睡得特别踏实。

2002年10月3日 星期四 小雨

渐渐地我发现我开始被新进来的玩家称为前辈了，今天我在村口救下了一位被铁弓女追杀的女性退魔师妹妹，不由得想起当年——其实也就是几天前，我在村口大声叫救命的情形，时间过得真快呀。人生不也是这样吗，当你回首往事，总是会觉得有几分可笑，又有几分骄傲，有时还会有些许的遗憾……老天，这只是个游戏而已啊，我干嘛要发那么多感触呢，把它当一个游戏来玩好了。难道人生不也是一场游戏吗，





一场更加刺激，代价更大的游戏？见鬼，又发感慨了……当游戏来玩当游戏来玩。

我们四个人今天一整天都在村子附近，我们把这一天称为“植树日”，就是用一整天的时间来帮助新人，带他们杀怪，给他们钱和装备，还有告诉他们一些经验。这让我们感觉很好，网络游戏是一个社会，并不只是需要打打杀杀和练功升级，有时你也可以从其他很多地方找到乐趣。助人为快乐之本，这句话在书本上看了无数遍，也听人说了无数遍，但真正从心里感受，却是在这个游戏中——又发感慨了！

2002年10月4日 星期五 阴有小雨

内测杀档的时间一天天逼近，我们都在抓紧时间赶往那些没去过的地方，我们要做高尚的玩家，同时也要做有责任感的玩家，既然叫测试，我们就要负起测试的责任来。我们每天都会把发现的问题和对游戏的建议贴到《孔雀王》官方网站上，整个游戏系统也因为我们的测试一天天更加完善，我们的心里都感到非常自豪和骄傲。当游戏公开运行以后，更多的玩家能够更好地感受《孔雀王》的美妙世界的时候，我们可以骄傲地宣布，当初建设这个美丽神秘的世界，我也有出一份力的。

我们四个人总是在一起，虽然我并没有真正见过他们三个，但我可以感受到我们之间的那份友情，我们谁也不提杀档的事，随着内测记录和我们档案的删除，我们的友情是否也会烟消云散呢。

今天我们去了一个从来没人去过的地方，那个地方需要坐船去，是在拜奈布托之外的一张地图之上，船票贵得吓死人，一张要八万大钱，我们到了那里，发现很是荒凉，除了怪物之外，没有一个玩家在里面，我们目前的等级已经不需要惧怕岸边的那些怪物，但是我们却感到一丝丝恐惧，这是一种远离人世的恐惧，是一种惧怕孤独的感觉，虽然我们有四个人，但是我们还是受不了这种气氛，匆匆探索了一下就落荒而逃，却发现身上的钱早在“植树日”那天就花得所剩无几，现在已经没有买船票回家的钱了。一时间更大的恐惧笼罩了我们，难道我们要在这里一直待到杀怪杀出船票钱来？那得多久啊？幸好天下有雪急中生智，找到了岸边的一个小小的商店，把我们身上的所有装备卖掉才总算凑齐了回去的路费。

回到了玩家聚集的地方，我忽然觉得有一种重生的感觉，仿佛死而复活重回阳世，一切都变得那么美好，连平时司空见惯的鸡鸣狗吠都显得那么亲切。

活着真好，活在社会和家庭中真好。

2002年10月5日 星期六 晴

今天是一个值得纪念的日子，我们四个人约好了今天是我们的内测最后一天，虽然杀档还是几天甚至十几天以后的事，但是我们都不想看到那个伤感的时刻，网络游戏必须保证公平，我们知道杀档是必然的，我们也是支持的。这一天我们什么也没干，就站在喷泉边聊了一整天，什么都聊，从刚进来聊到打怪物，从别人帮我们聊到我们帮别人，我们相互开着玩笑，尽量让气氛显得更轻松一些。很多认识的玩家也知道我们在和内测做最后的诀别，也都陪着我们聊，不知不觉天已经黑了，是到了分手的时候了。

“公开测试以后会有好几个服务器，我还能再和你们一起杀怪升级吗？”我说。

嘟嘟说：“会的，一定会的，我们在这里约定好，全部都来离你住的地方最近的服务器，到时候我还是叫嘟嘟。”

天下有雪也说：“我还是天下有雪。”

“你看到牦牛向前冲，那个人一定是我。”牦牛说。

我笑了，我说：“野猪在挺进。”

我们互道珍重，然后我们又和所有认识的朋友一一道别，我知道另外的朋友中有很多人也许永远也碰不上了，也许以后会连名字都不记得了，可是和他们一起渡过的这一段美好时光，却是我毕生也难以忘怀的。我把鼠标放在退出按钮上，轻轻地按了下去。

忽然有朗诵唐诗的意境，却找不到诗集。

一夜无梦。■

白菜的故事二 天使人妖防骗手册



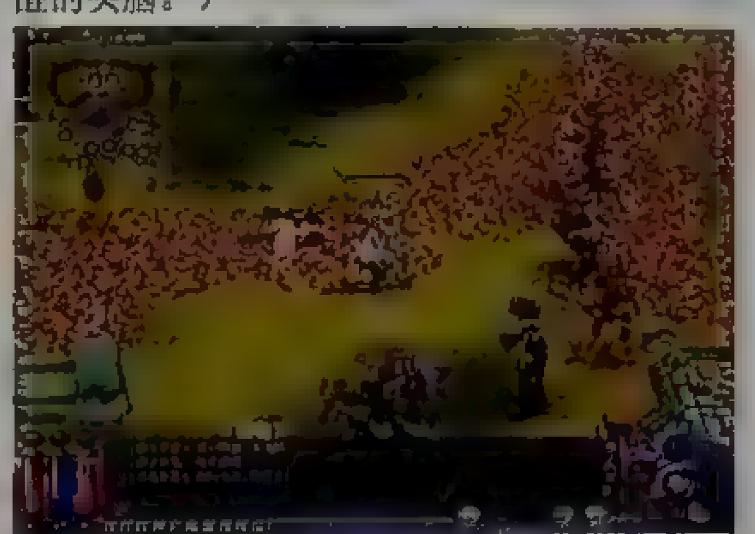
仅以此文献给天使中曾经或者正在被人妖欺骗感情和金钱的 GG 们，以白菜自己的现身说法来敲响警钟　望男同胞们务必常看此文自勉之。

《天使》以它的清新可爱吸引了很多 MM 的加盟，而殊不知很多人妖也趁此机会潜伏在了广大 MM 群众之间，用甜言蜜语欺骗着善良的男性玩家，搞的人财两空，悲惨不已。最可悲的是很多人最后还不知道自己痛苦厮守的居然是个大胡子男人。白菜的往事就不堪回首啊……阿米驼佛。

8 月的暑假，白菜还在《精灵》中为了 5x 级而疯狂奋斗着，一起练功的几个朋友一天之内突然都叫白菜去看看那个叫《天使》的新游戏。哦？新的网络游戏是向来不会放过的，先去主页看看截图，画面挺可爱的，色彩也比较亮丽，人物都是胖乎乎的 Q 版造型，不过感觉倒是不太适合白菜这种血腥暴力狂。跟朋友一说，差点被骂了个半死，“笨啊你！画面可爱，MM 当然多拉。有 PLMM 干吗不去。”于是，带着进去观赏 PLMM 的不良企图，晕晕乎乎的来到《天使》中，感情灾难也就从此悄悄拉开了序幕。

进去一看，到处都熙熙攘攘的人群，只把白菜挤得头昏眼花，开始的一个星期里，白菜只是专注的练功杀怪。说来也巧，连续几天经常遇到一个叫做雅典娜的女孩，看到两条小辫子的可爱形象，白菜立刻开始了浮想联翩。（白菜语录一：这是很多人经常犯的毛病，往往会把游戏中的形象幻想为对方现实的模样，从而想入非非。切记，游戏中和可爱 MM 交往，也需要保持清醒的头脑。）





找了个机会，白菜靠了上去，对雅典娜 MM 打了一个招呼 HI！MM 也挺客气的回了一个笑脸。刚开始的搭讪挺顺利，很快白菜就和雅典娜熟悉起来。白菜使出浑身解数给 MM 逗趣，并主动要求送 MM 装备。（白菜语录二：见到 MM 不要急着送东西或装出一幅猴急的样子，最好不冷不热再酷一点。如果认识没多久，MM 就开始要这要那，那绝对是低级的人妖。什么？为什么是低级的？接着看就知道了。）

一来二去，凭着多年混迹于各大网游的经验，终于下线前骗到了 QQ 和信箱。看了 QQ 的个人资料，还真是个女孩，在个人简介里还有很浪漫的情诗。不知对方虚实的白菜安心了些。（白菜语录三：不要通过 QQ 上的性别轻易判断对方是男是女，这东西是最不可靠的。）

第二天，通过 QQ 当然很容易的就约到了 MM 一起出去打怪练级。因为白菜等级高很多，所以总是冲在最前面展示男子汉的风采，想借以带给 MM 安全感。“白菜”“？什么事？”“你这人真有趣啊。”“是么？呵呵呵……”“我觉得你真的挺善良的。”“呵呵……”白菜一边擦汗一边脸红。（白菜语录四：人妖通常会按兵不动，先甜言蜜语哄你开心，让你到忘乎所以之境地，警惕性下降到 0。时间长了，大多数人都会很松懈，以为自己带的是个真 MM。而真正玩网游的 MM……也许会偶尔说出一些令你立刻晕死的话语，有的还颇具男性的阳刚之气。天啊，真是个阴阳颠倒的世界！）

“带我去市场看看吧。”“好啊，我带路。”像一对恋人般的，白菜拉着 MM 的手来到了市场，一块不起眼的紫色水晶石让 MM 眼前一亮，和小贩讨价还价非要买下来，我们的白菜 GG 不忍心掏出了积蓄的一半买下水晶，送给了 MM。看着 MM 高兴的神情，心里那个美呀。（白菜语录五：人妖惯用的手段经常是装作很可爱的样子，故意买些毫无用处的一般女孩喜爱的小玩意。高级人妖这时往往已经进入了忘我的境界，完全是一套女性的行为方式。要是真 MM 的话，多半是不会坦然接受你的馈赠的，而且会在收礼之后罗里八嗦地感谢你，有的甚至还会要求回赠。）

白菜眼看时机已到，提出了进一步发展——打个电话的要求。但是雅典娜 MM 却很



抱歉地说在网吧，对于在凌晨 1:00 仍然在网吧的 MM，白菜觉得不太对头。但是对方说自己跟家里人吵了架，跑出来了，又不禁惹得白菜怜香惜玉起来，也就不再坚持要求。（白菜语录六：通电话是重要的一步，如果对方再三推脱不愿意通电话，那有 80%的可能是人妖。也有人会主动要求通电话，消除你的戒心，而这电话有 10%的可能是找人替打的。也就是说，只有 10%的可能，你会遇到一个真正的 MM，而即使通过电话也不能确定是真是假。）

MM 虽然不愿意和白菜通电话，不过作为补偿，“她”发来了自己的照片。看上去是个很可爱的女孩，不过是艺术照，勉强也就凑合了。（白菜语录七：MM 给你的相片可信度一般不是很高，尤其是貌似天仙的那种艺术照，更加不可靠。网络中毕竟美女少得可怜，如果不是普通



的生活照，那就需要仔细辨别了。）

经过精心的安排，在一个宁静的深夜，照例白菜又带着 MM 到处转悠，来到了一个事先预谋好的地点——海边。浪漫的气氛下，白菜和 MM 一起看着美丽的大海，然后东一句西一句的闲聊着。当白菜问到为什么会和父母吵架时，MM 长时间沉默不语，经过再三追问，终于以痛苦的语调说，那是她的继父母，它的双亲在她很小的时候，于一次车祸中丧生了，继父母的儿子经常欺负她。说完便泣不成声的倒在了白菜怀里。“没这么夸张吧？”白菜惊讶的差点吐血，虽然充满了怀疑，但对已经沉于爱河不能自拔的白菜，只好宁可信其有不可信其无。勾起痛苦回忆的 MM 哭着下线了，并留给了白菜一个她继父母儿子的 QQ 号，白菜义愤填膺的找到了那个男人，QQ 里那个野蛮的家伙毫不掩饰的说自己欺负雅典娜 MM 的事，并扬言不要白菜多管闲事云云。“都社会主义了，怎么还会出现这种压迫妇女的事?!”白菜对 MM 的感情不免更深了一步。深情地对 MM 地说要保护她，不会让她再受伤害，并对 MM 表白了感情。MM 居然说，那将来我们住在一起幸福的生活吧。白菜当场差点喷鼻血晕倒。（白菜语录七：经过长时间的潜伏，资深的人妖最厉害的便是利用各种谎言让你对她产生感情，特别是装作软弱的样子，激起男人保护女人的本能，这也更让你对她的身份和谎言深信不疑。这位雅典娜的说谎能力就堪称一流，当时说得特惨，声泪俱下，差点没让白菜也跟着落泪了。）

以后的日子里，MM 和白菜形影不离，常常在《天使》里情意绵绵。MM 也开始以买装备为名向白菜借钱，几百几千万的支出，令白菜极为被动。而那父母双亡的故事，说实话，白菜怎么也不敢相信。于是某天，白菜使用了 Hack 手段破解了 MM 的信箱，很巧的在个人资料里发现了她的住宅电话。怀着兴奋的心情拨通了号码。“喂？”电话筒里传来一个女声，“请问是 XXX 么？”“对不起你打错电话了。”仔细看看号码，没错啊。“请问你们家有谁在上网么？”“我儿子啊，怎么了？”“请问你家还有女孩吗？”“女孩？没有，你打错了！”剩下的我想大家都知道了吧，白菜因此暴走了将近半个小时……从此，再看到任何一个 MM，都会立刻躲的远远的。555555……

编后

这里是白菜的真实经历，讲述了遭遇骗子人妖的惨剧。其实白菜也富有警惕心和斗争经验，但是还是被花言巧语所骗。总结以下几条，网游中的人妖 MM 大多数起的名字都非常的有女人味，可爱或者浪漫，比如白菜班里的男班长，女 ID 就叫天晴儿，经常得意洋洋的炫耀在《天使》里又骗了几个傻男人，拿了多少多少钱等等。女性化的名字，往往会吸引“色狼”GG 们的第一视线。而且，《天使》里的人物形象都很可爱，而人妖挑选的又都是 GG 们比较喜欢的类型，充分利用了 GG 们的“好色”心理。真 MM 就不会特别在意这些了，有的甚至会选用男性角色进行游戏。其次人妖 MM 也分三六九等，低级的一般没认识多久，便会索取好处。而高级人妖则装作普通的朋友的态度对待你，或者作出一幅高雅的神态，而且编造各种故事利用别人的嘴对你诉说让你相信她确实是个女性，当你上钩的时候，这些潜伏了很久的假 MM 才会对你要求利益，而这时你会深信不疑她的身份，毫无保留的满足她的需求。往往到最后还她会找各种理由离开你，比如出国，不再上网等等，让你被骗还蒙在鼓里。低级人妖大家的防范意识一般都有，但是高级一点的往往防不胜防。虽说不能因噎废食，对一切 MM 都拿着怀疑的态度去看待，但是不要轻易相信 MM 看来很不正常的故事才是真的。白菜这次遭遇的就是很少遇到的人妖高手，编造的故事感人至深，表演也真实可信，而且用了双簧戏等很多手段。如果不是白菜通过 HACK 手段破解了她的信箱，拿到了信箱资料里的电话号码，也许真的被卖了还在帮着数钱呢。只是一个暑假留下了黑暗的阴影，白菜好久没能从打击中恢复过来。与此同时白菜的朋友也被一个人妖骗走了全部财产。当看着天使一对对结婚的男女时，谁知道又有多少是两个男人间的婚礼呢？为了大家不再被人妖伤害，白菜再三提醒大家，即使是久经沙场的老鸟，一定还要经常温习本文的几条白菜语录，提高自身免疫力，并劝告大家：“《天使》的 MM 虽然可爱，但是同志们还是以平常心态对待，万不可图谋不轨，否则受伤的还是咱们啊。惨……■

俏二娘西行记



文 / 高原

序

话说猴年马月鸡日羊更，俏二娘正在屋内狂啃《枪法速成》，忽见火苗一闪，一黑影从窗前掠过。俏二娘暗自叫道：“不好，有情况！”。旋即抄起长枪，跟随出去。

那黑影身手也甚了得，只晃几晃就消失得无影无踪了，俏二娘不禁摇头叹息，慢慢踱回闺房。将门仔细栓好，刚一转身，吓得差点蹦上屋顶，好在有点武功底子，没上房，只跳上了旁边的桌子。一手按住胸口，一手指着眼前的毛脸儿和尚。

“你，你是何人？”

那人被这问话惊得张大了嘴巴，半晌没回过神儿。“你果真不认识俺？”

“果真。”

“怪哉，怪哉！怨我不该惊动姑娘……”

“哼哼，我看你鬼鬼祟祟，九成是来偷东西的！”

俏二娘从桌上跳起，以“力劈华山”之势，掌带风，猛击对方面门。

“姑娘，误会！”毛脸和尚急忙躲闪。

就在他们围桌转第三圈时，毛脸和尚伸出右手轻而易举地点了俏二娘的定穴。俏二娘不禁大吃一惊：好功夫！

只听毛脸人说道：“姑娘，得罪了。我乃昔日齐天大圣是也。你虽不认识俺，俺也不怨。怪只怪现如今这周星星出镜率太高，真是‘假作真时真亦假，无为有处有还无’呀。而你注定要与俺有几面之缘，且现在众人皆纷纷云集某公司造之《大话西游》世界，老孙也请姑娘一往。这是图纸，关键时刻可助姑娘一臂之力，速去报到！老孙走也！”

俏二娘大喝一声：“且慢！”谁知却喊醒自己。

俏二娘仔细回味梦中对话，惊奇地发现桌上真有图纸，于是立即备好细软，又留一封书信于桌上，决定“大话”一游。

这日，连夜奔波的俏二娘终于来到“大话西游”门口。只见右手有一“存包处”，上书几个大字：凡进此城者，皆存包入内。无奈，俏二娘只得留下包裹、武器，穿一身睡衣进城去了。

卷一

“哎呀，终于进来了。”

俏二娘自己乐了半天，拿出图纸一查，“哟，东海渔村”，再一查，“没有敌情”。

俏二娘心想：这没敌情，那就一个字儿——逛。于是甭管东西南北是屋子就进，逢人就说话，开心得不得了。

且说俏二娘溜溜达达就来到海边，见前方站立二人，一仙子，一渔夫。走到仙子近旁，只攀谈一句，就让免费领养一只小宠物，俏二娘不禁喜上眉梢。千挑万选，权衡再三，终于将幸运递给了机灵的小老鼠，取名为“卡哇伊”。

望着茫茫大海，俏二娘感慨万千。这时渔夫将手比成“V”字晃晃，道：“只要姑娘花二十两，我就渡你到对面长安去。”

俏二娘笑笑道：“好说。”遂伸手掏钱。却突然想起门口存包处，只得讪讪躲开了渔夫的嘲讽眼神，悻悻找个凉快地方去了。

俏二娘系名门贵族，却素不喜女红等温柔活，专爱舞枪弄棒，习得一手好枪法。为人向往独立，渴望自由，性情率真，有时又不免任性妄为，因此哪受得了那种眼神。忿而拽出图纸，发现与东海渔村毗邻的是珊瑚海岛，岛内居住着飞鱼、蛤蜍……

“哈！”俏二娘用力一握拳，“妙极！”

就这样，俏二娘每日往返于东海渔村与珊瑚海岛间，和渔村村长交情至深，多次得到村长大力嘉奖。手头略宽之际，俏二娘自然又想到长安，五六级时，曾多次唆使队长一同前往，历尽千辛万苦，以失去宝贵鲜血为代价，最终换来长安一日游。虽步步留意，处处小心，却每每与老贾说话时遭遇不测，将自己空投回渔村。

卷二

终于俏二娘度过法定级别（10级），经常光顾的地方也不再是渔村而是轮回寺了。可逛了几逛，发现身上分文皆无，连血也所剩无几。踉跄着步子，俏二娘在长安城大街小巷游荡。怎么办？俏二娘暗暗盘算，忽而一个念头打来，她突地打了个激灵：罢了罢了，我还是回渔村吧。主意拿定，俏二娘走到闹市区，从街头走到街尾，虽热情招呼换来的却是冷淡的擦肩而过。就在俏二娘濒临绝望底线时，一个书生打扮的年轻小生作揖回应：“你好！”

俏二娘有点不相信自己的耳朵，遂又发问：“你好！”

那边又应答一声：“你好！”

俏二娘一见，死水般的心立刻荡漾起来，若非刻意保持淑女风范，早已蹦上墙头。“有件事……想请你帮忙。”这可是俏二娘进“大话”以来第一次走到如此窘迫地步，个性坚强又不服输的她现在还真是难为情呀！

“什么事？”

“我想回渔村。”

“好，跟我走。”

就这样，俊书生带着俏二娘一路狂奔至渔村。

“来这里做什么？”俊书生颇好奇地看着俏二娘。

俏二娘窘迫地瞟了一眼俊书生，一字一顿地说：“我没有钱，也没有血了，来这里练级，抓鱼。”

俊书生听罢，强忍住即将爆发的大笑，从怀里掏出十颗金针叶，塞给俏二娘。

俏二娘一见，既惊喜又感动，遂大叫道：“谢谢，我一定还你！”

俊书生大方地将手一摆：“不用！”

俏二娘感叹道：“这世间还是有好人的呀！”

卷三

俗语说得好：大难不死，必有后福。俏二娘度过最困难的时期，以后日子过得自是顺心不少。俏二娘也总结了一句心得：凡事还得再坚持一下，没有过不去的坎儿！

如今俏二娘已非过去那个初出茅庐的小卒，居然单挑飞贼，打跑强盗，又在俊书生帮助下胜利完成多项任务，荣获“武林新丁”称号！

单说这日，阳光明媚，春意盎然。俏二娘无心练级打剧情，一个人走在熙攘的长安大街上，忽见一白胡子老仙沿街乞讨，样子好像很可怜，这下触动了俏二娘那根名叫“回忆”的神经。于是她大发慈悲，照数掏出五百两白银。老仙接过钱袋撒腿就跑，这下可让俏二娘丈二和尚摸不着头脑了，就站在那儿呆愣了半天。

“嗨，想什么呢？”

俏二娘转过身一看，原来是花剑客。俏二娘慢悠悠地答道：“没什么，我在晒日光浴。”

花剑客狂笑不止：“带我去升级吧。”

“没心情。”

“那，带我去拜师？”

“不顺路。”

只听“咚”的一声，花剑客应声倒地。

俏二娘刚欲转身离开，闻听身后一阵慷慨激昂的演说：“谁让上天安排我们相遇相知，你就是上天赐给我的。在我有生之年，非你不娶了……”

俏二娘刚要回身发作，一支鲜红玫瑰呈上眼前。

“我再郑重告诉你，我已经把你淘汰了，不要多想了！”

俏二娘离去的刹那感觉到了花剑客失落的眼神，却实在找不到喜欢他的理由。

日子一天天飞过，俏二娘也没日没夜泡在大雁塔狂练功。虽然辛苦枯燥，好在还可以交到朋友，总算有点感情上的慰藉。且说一日俏二娘拿着练功中挣得的钱，买些金针叶，还给俊书生。俊书生也不辞好意，揣入怀中，又温柔问道：“还有什么需要帮忙的吗？”

“这……”俏二娘顿了顿，说：“还有珊瑚岛的三鬼没有打。”

“哦？带我去！”

这时的俏二娘跟俊书生一样欢天喜地。一起重返故乡，自然勾起许多对往事的回忆，只不过物事人非，有点伤感了。

走进迷宫一样的洞窟，俏二娘首先犯晕，因为通常情况下，能辨清东南西北已属罕事，何况迷宫乎？无奈只得硬着头皮乱转，没准今日幸运值可达七颗星。第一个鬼，找起来还容易，轻松搞定。进入二洞，迎面杀来一群蜘蛛，不禁让俏二娘怀念起曾经的宝宝——朱丽亚。也许是与这帮蜘蛛太有缘了，杀死二鬼后，几欲冲出二洞都未遂。

俏二娘叹气道：“恐怕今夜要与蜘蛛为伴了。”

俊书生大笑后，又突然发觉这话也可另作它解。俏二娘暗笑，终于胜利完成了崔判官交付的任务，二人打道回府。

途中，俊书生坏坏的笑着道：“帮你打三鬼，要怎么感谢我？”

俏二娘想想，道：“给钱！”

“不要。”

“那要什么？”

“嫁给我！”

“那你的老婆……？”

“那人不是！”

俏二娘没再说话，却感觉面前站着一棵好大的花心大萝卜。

“我是真心的……”

“呃，没有想好。”

“给你时间，慢慢考虑吧。”

说罢，二人便分开了。

卷四

跌打摸爬，练就二十五级的俏二娘，这一日想带个新人试试。找到二品侍卫，闭着眼在花名册随便一指。俏二娘走近一瞧，是个会使用招魂幡的小魔。

“反正我身边也没魔族。不妨就试试了。”

尽管对魔感觉不是很好，可俏二娘最终还是找到了那个小魔。

打斗中，小魔失血过多。

“我帮你加。”

“不用，俺自备。”

在小魔因找不到仙族使者乱逛时候。

“加我，我带你去找。”

“谢谢，俺太笨！嘎嘎！”

总之，小魔总是尽力靠自己的力量驰骋“大话”。俏二娘不禁暗挑大拇指。

这日，俏二娘接到新任务——杀山贼之灵。这可愁煞俏二娘，要冲上六楼哇！

“估计还未近其身，便要赴黄泉路了。”俏二娘一边与小魔练功，一边想。

“我想去杀山贼之灵。”

“俺也去！”

“很危险的。”

“不怕。”

俏二娘闻听此言，感动万分，遂率一队人马，冲上六楼。与山贼之灵言语不和，混战一起。第一回合，还未看清对方阵容，小魔已倒地在先，队中四人集体晕倒，被阎王又召见了一回。

卷五

时至今日，退隐江湖的俏二娘还依稀记得那一颗颗炫目凄美的烟花，一段段临别祝福，一幕幕如昨日重现的往事……

一个加了鸡毛的加急电，召回早已习惯于“大话”生活的俏二娘。俏二娘心中酸楚，满眼泪，酒不尽，皆是愁。

“亲爱的，我们一起练级吧。”这是俊书生对她说的最后一句温情言语。

“好啊。”俏二娘当时也很开心。

二人在去往做未的路上，遇见渔村好友，那人要俏二娘帮忙，又颇具声泪俱下的高深功夫。俏二娘无奈，只得应允。转身对俊书生道：“你先去好了。”

俊书生虎目圆睁，似要喷火，又几欲拔剑强行阻拦，可谓冲冠一怒为红颜，可叹任性的俏二娘拂袖而去……

“烟花好美！”

“是啊。”

“可惜不是我们婚礼上的烟花。”

俏二娘淡然一笑。怀中揣着挚友——昔日小魔送的百合花，悄然远去了……■



思念

文/寒月

“有的时候，你喜欢一个人，但是你不会记得她的样子。所以，你喜欢的人，也会忘记。”我忘记这句话出自何方，但是它的确在我的心里留下了深深的痕迹。

当屏幕上出现某某玩家飞升成仙的字样时，她的名字就会悄悄地从我的脑海里浮现，若隐，若现。而当我想去想象她的样子时，却如何也抹不去游戏和现实之间的那一层模糊的东西……或许，那就是回忆。

赋闲的这段时间，无疑是把《幻灵游侠》和MP3播放器同时打开，一边听，一边跟着音乐在游戏的聊天频道里唱歌。

原因只有两个字，无聊。

可就是在我无聊的时候，我们的女主人公登场了。

她是个很怪的女孩子，和个巫婆一样，整天神道的要命，其实我感觉她就是巫婆，假如要是哪天她把她坐着扫把的照片寄一张给我，我一定会认为这是古代不知道哪个国家的某个原始森林里的某个小木屋里的某个巫婆。

不过，后来发给我照片的时候，照片上的那个女孩子，却是拥有着一张甜蜜笑容的清秀面孔，一点也不像巫婆。

记得，她给我说的第一句话就是：月，你要不要房子，我给你买一套。恩，是有点怪怪的味道。估计是天天看我在游戏里唱歌，她的耳朵也受不了了吧。

她很任性，帮派里的人谁都看的出来，天天在帮派的频道吵吵着不开心啦，自己没人要啦，没人给她送花拉，没人给她放焰火啦，大有一番不让别人把耳朵用棉花堵住就不罢休的味道。

那时，我只是见过她的名字，没见过她的人，更不知道她的修行层次和级别。

但是也不知道为什么，我胡里糊涂地就把第二次4转辛苦得来的绿妖卖掉了，而且只卖了很少的一点钱。

原因很简单，想为她送一次花。

想想来，送一次花不过是100万，随便卖个什么东西就是了，真搞不明白为什么要卖绿妖，可是到如今依然没有后悔，不知道是因为受不了她的叫唤或是其他的什么。

结果，就在栖月谷，那个充满浪漫情调的地方，我花了500万，第一次随意地给女孩子送了满屏幕的鲜花。

花，的确很美，渐渐布满整个视野，也渐渐随着风吹散，化作一阵花瓣雨，飘落在我和她的身上。

我很喜欢逗她，因为她很可爱，每次都要逗的她骂我为止。不管我如何闹她，她如何骂我，彼此都不会生气，因为我们都爱开玩笑。

最有趣的，应该是我们结婚的理由：要我陪她闯天关，拿8只天关蝴蝶。

没想到，我也就迷迷糊糊的向她求婚了。

结果，她就成了我幻灵中的妻子，我也成了她游戏中的丈夫。

有一次在沙漠洞穴帮朋友练鱼妹妹，被她发现了，吵着嚷着让我帮她也练一只鱼，还特别强调练一只红色的大美人鱼。我的老婆哎，为了练这只鱼，我挂了8个通宵才够进化的级别……没办法，谁叫她是我的老婆。于是，又找到了一只鱼妞妞，恩，名字是不是鱼妞妞我是忘记了，反正是红色的二转鱼，开始练了起来。

接下来，又是让我什么也不要做，给她炼毒药，给她做这个，给她做那个。哦对了，还买了两套房子，逼着我去买家具，结果我买回来，却发现房子里满满当当的，什么都放不下了。

我一个朋友劝我去看看那部《我的野蛮女友》，说最佳女主角应该是她，而不是电影里的那个女的。

她告诉我，她是个有男朋友的女孩，我笑了笑；她告诉我，她的男朋友很少有时间，所以她才上游戏，我也笑笑；她告诉我……我也笑笑。

我不在乎，因为，这本来就是个游戏。

甚至于她告诉我她的前任男友上了线，她可能要和我离婚，我也微笑着和她分开，没有一点迟疑。

……

呆，以为你睡觉了呢，真不知道今天你动作那么快干嘛，我又没有说我要和他结婚。

……

大猪头!哼!反正是我自做多情，行了吧，以后你说什么话我就当没听见没看见。

……

你不觉得我这样很自私吗？自己不肯付出，却希望得到别人的爱，即想要极度自由，不想被婚姻束缚，同时也想找个安全港湾的女子，有人愿意要我吗？

……

手机的铃声不断地响着，数数，她一共给我发了18条短信息。从深夜到白天，又从白天到深夜。

我很清楚，她真的爱我了。

我也很清楚，我心里是如何想的。

这份爱，我无法接受。

这份情，我也无法选择。

于是……

当我回过最后一条短信的时候，我终于下定决心：我不可能去破坏两个人的幸福世界。既然无法在一起，那么，我不如离开。

虽然我不知道这个女孩子在我心里究竟是怎样的一个位置：是朋友，是爱人，或者只是网络中一个虚拟的妻子。

记得某个媒体上曾经有过一篇这样的报导，说如果网恋走到现实的成功率是千分之一，那么从网恋中走向红地毯的会在千分之一的基础上番一倍。网络中的感情就是这样，地域的因素，经济的因素，感情的因素，事业的因素，家庭的因素，任何一件事情，都可能成为感情发展的阻碍。

或许，我应该认命了。我悄悄的对自己说。

我和她坐在我们的房子里。不，应该说是她的房间，因为我们离婚以后，我从来没有拿过钥匙，所以也无法直接进门。除非她带我进去。

没有那种彼此心里有很多话，但是却说不出来的感觉，我们谈了很多。

不过，胸口却觉得压抑的很，似乎有块巨石压迫着，喘不过气来，很不舒服。眼睛里也有点什么东西一直在打着转，有点想往外涌的样子。

看看这所房子，是我为她买下的；看看这些家具，我曾经为之奔波过；看看这里所有的一切，都有过我们的足迹……

她说她有个秘密，不能说出来，要挖个洞，把秘密埋起来，让树和小草告诉我。

她说她想知道我的名字，然后把它永远埋到心底。

她说她和她男朋友分手后，第一个告诉我，但是又怕我那时身边多了一个她。

她说……

她的确说了很多，如今脑子如此的晕沉，我也不记得太清楚。但是有一个瞬间，我还是无法忘记的。

因为那一刻，我落泪了——

当雪花从空中落下的时候，我清清楚楚的看见屏幕上三个大字：

我爱你。

这句话是她对我说的。

是第一次，也是最后一次。

我明白，我可以离开她，但是我却无法离开幻灵。

于是，我来到了另一个服务器，重新继续我的幻灵故事。

重新建立了一个新的ID，并且暗暗发誓：对月形单望相护，只羡鸳鸯不羡仙。

当我成为了1200级的武神时，我来到了栖月谷。

“你为什么离开我？你告诉我，为什么和我离婚？”是一个女孩子的声音。

“我有我喜欢的人了，她比你级别高，比你有钱，你以前所有的东西都是我给你的，我不要回来，已经是我很大量了，你还在这里叫什么？你妈的×！”这个金甲武士，或许是她以前的丈夫吧。

我站在那里，风吹过我的长发，握紧了手中的长剑。

“……难道，我们之间的感情，连几只好宠物和几千万的钱都比不上么？”

我感觉的到，她已经泪流满面。

“这是游戏，不是现实，你是情痴啊？我花150万和你离婚，已经是面子事了，要是知道你现在这个样子，我就花1万和你离，不，你连1万都不值！滚吧！”

我再也控制不住了，一声怒吼，拔出了长剑，一招：“千山暮雪式”打了出去，转眼间4道剑气伴着我的愤怒，带着我的眼泪，飞驰而去，打中了那个金甲武士。只用了瞬间的工夫，他就倒在了地上。

已经近似发狂的状态的我，疯子似的不停重复着按内力和PK的快捷键，一道一道的剑气从我的宝剑中发出，一次又一次打向他的身体。

他旁边的那个女孩子跪到了我面前：“哥哥，不要再打了，哥哥，不要打了……”

此时，我早已经泪流满面。

金甲武士站了起来，望了望我，没说什么，下线了。

那个女孩子望了望我，冲我深深的鞠了一躬，走开了。

整个栖月谷，就只剩下蟋蟀的低吟，飞舞的萤火虫，和面对着凄凉的月亮的我。

满脑子都是她的样子，整个回忆的思绪中都是她的名字。雨洒了下来，打在我的长发上，打在我的脸上，打在我的宝剑上，打在我的心上，隐隐做痛。

啊——

面对着栖月谷的悬崖，我发狂似的喊了一声，双腿一软，跪在了地上。

“你和我相约在午夜喧哗的大街
告诉我这段感情今夜将会是终点
傻傻地看着你眼角不留一滴泪
说好了要坚强不流泪
我以为我可以让爱变的更甜美
才发现爱情竟是一场残酷的考验
太愚昧太依恋才放你去自由飞
一瞬间爱决堤在今夜
雨纷飞　飞在天空里是我的眼泪
泪低垂　垂在手心里是你的余味
谁了解　真心的付出换来的是离别
我知道　爱过后会心碎
我相信　爱情没有永远”

那是我家外面CD店的那台音响，飘出的伤感旋律。■



圣诞节的最佳礼品

——佳能 PowerShot A40 时尚数码相机

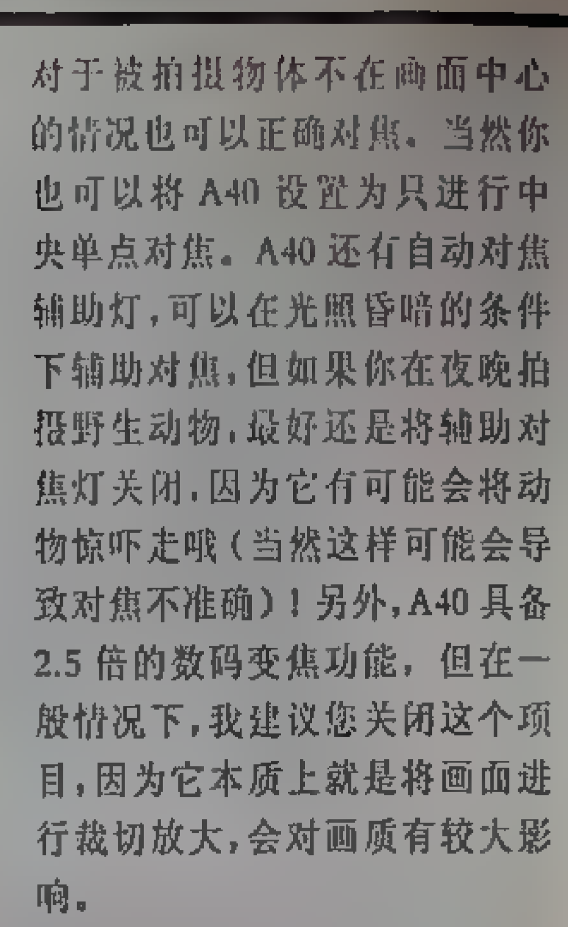
文/罗嘿

做为佳能 2001 年推出的 A30 升级型号，A40 外观有一些变化。虽然外壳材质是塑料的，但由于大量使用灰色和银灰色，整个外观的科技感较强，不会有低档廉价的感觉。它的各部件布置比较接近传统光学相机，不象很多竞争对手的产品那样标新立异。目前国内销售的 A40 全部在广东东莞组装，但与原装进口机相比，工艺质量完全有保证，但价格就要便宜很多。A40 个头不大，但也不算小，你没法把它放进衬衣口袋，但放在背包或大衣兜里丝毫不会觉得累赘。它适中的重量和比较大的握把设计很便于握持，无论单手还是双手操作都让人比较放心，没有拿不住或滑下来的感觉。佳能随机附送一条腕绳，不过个人感觉还是再配一条颈绳更让人放心，挂在脖子上也比较便于使用。

和许多其它型号的佳能相机类似，A40 采用伸缩式镜头和内藏式镜头盖（镜头盖的样子很象传统光学相机的快门）。在相机关闭后，镜头自动缩回机身内部，镜头盖盖在镜头上。这种设计有 3 大好处：首先是相机关闭后机身前部平整，便于携带；其次由于没有独立的镜头盖，避免丢失和使用上的不便；最后开机/关机程序简单，有利于紧急抓拍。



A40 使用了一支 3 倍光学变焦镜头，35 mm 相机等效焦距为 35~105 mm，应付一般拍摄够用了。广角端最大光圈 f/2.8，长焦端最大光圈 f/4.8，并且可以手动调整。AiAF 三点自动式对焦系统可以自动从 3 个平行的焦点中选择一个来对焦，



对于被拍摄物体不在画面中心的情况也可以正确对焦。当然你也可以将 A40 设置为只进行中央单点对焦。A40 还有自动对焦辅助灯，可以在光照昏暗的条件下辅助对焦，但如果你在夜晚拍摄野生动物，最好还是将辅助对焦灯关闭，因为它有可能会将动物惊吓走哦（当然这样可能会导致对焦不准确）！另外，A40 具备 2.5 倍的数码变焦功能，但在一般情况下，我建议您关闭这个项目，因为它本质上就是将画面进行裁切放大，会对画质有较大影响。

A40 机身上的控制按钮数量比较多，全部分布在机背 LCD 屏幕周围。虽然数量多，但熟悉之后你会发现很方便操控。大部分常用功能都可以直接通过机身按钮来使用，不必进入层层菜单选择。通过这些按钮，使用者可以设定白平衡、曝光补偿、照片色彩风格（这个功能比较有意思，你可以用它直接拍摄出泛黄的老照片风格）、闪光灯工作模式、微距、人像、风景、高速连拍和延时自拍等。ISO 感光度的调整需要进入菜单来实现。A40 感光度有 50、100、200 和 400，对于一台低端机型来说，有 ISO 50 和 ISO400 是相当难能可贵的。ISO 50 下拍出的照片相当锐利，而 ISO 400 适合于夜景拍摄。

A40 有两套取景设备：一个传统的光学实像取景器和一个 1.5 英寸 LCD 屏幕。使用光学取景器比较符合人们传统的拍摄习惯，而且在某些特定场景，无法使用 LCD 时（比如在户外强烈的阳光直射 LCD 屏幕时），光学取景器就派上用场了。使用光学取景器还有一个不能忽略的好处：省电。这一点在长时间外出拍摄时显得格外重要。但由于旁轴视差的原因，光学取景器可视范围只有实际拍摄范围的 80%，在使用外接镜头时，这个误差就更大了。这时就不可避免要采用 LCD 来取景。使用 LCD 取景的好处除了“所见即所得”之外，还可以看到屏幕上显示的光圈、曝光和快门等大量拍摄参数。

A40 有多种曝光模式，可以通过机身背后的模式转盘来选择。在自动模式下，相机会设置好所有的曝光参数，能够适应大部分拍摄环境。在自动曝光模式下，使用者可以自行设定白平衡、曝光补偿和测光模式，其余参数则由相机调整。A40 还有这个价位的相机极少能实现的完全手动曝光模式，能让你感受彻底手动控制带来的专业乐趣。在手动模式下，你可以独立地控制快门速度和光圈值。

A40 有一个很有意思的全景照片拍摄功能。在全景模式下，相机会引导你拍摄一系列照片，当然相邻的两张必须有足够多的重合部分，以便软件拼接。最多可以拍摄 26 张照片，然后就可以用随机附送的《Photo Stich》软件将这些照片拼接为一张全景照片。如果你拍摄够好，拼出一张 360 度的照片也不是不可能的啊。以往需要昂贵的广角镜头才能做到的事情，现在通过数码技术，您轻松就可以实现。A40 还可以拍摄有声短片，分辨率有两种选择：320×240 像素和 160×120 像素，在后一个分辨率下最多可以拍摄 30 秒视频片断。

下面来谈最核心的成像品质问题。A40 色彩还原度很好，在室外环境下无论使用自动白平衡还是日光模式都可以获得很好的效果。但自动白平衡在室内环境表现欠佳，建议你在室内时使用白炽灯模式。总的来说，A40 色彩表现力在这个价位的数码相机中应该说是数一数二的。A40 的曝光总体来说不错，但在明暗反差特别大的地方对物体高光部分的细节表现不够理想。A40 拍摄的照片，色彩相当锐利，对于被摄物的细节表现很好，桶形失真和色差现象都被抑止在了最低水平，这该归功于它使用的这支不错的佳能镜头。A40 的 16 cm 近拍能力不算惊人的指标，但近摄时对细节的表现力很不错，而且即使使用闪光灯也不会对照片品质有什么影响。如果要拍摄距离更近的物体，可以外接一个微距镜头。做为一台低价数码相机，A40 拍摄夜景的能力出乎意料地好，它的噪点消除程序很称职，除了 ISO 400 外，其它感光度下拍摄的照片几乎见不到什么噪点。这个价位的相机不多见的 15 秒长时间快门能够在拍摄夜景时创作出不俗的艺术效果。辅助对焦灯也对低照度下的摄影帮助不小。

做为一台低端相机，A40 让我们惊喜的另一点是它支持外接镜头。通过套筒转接可以使用佳能广角镜头、望远镜头和超微距镜头，大大扩展了拍摄范围，这一功能足以让很多 4000 元相机也自愧不如。

A40 使用 CF 卡来存储照片和视频片断，随机配卡是 8 MB。但这根本不够用，强烈建议再购买一张 64 MB 卡使用。一张 64 MB 的 CF 卡目前价格大约 200 元，可以存储约 100 张 1600×1200 像素、精细压缩的照片，足够一整天拍摄使用。

电池方面，它使用 4 节 5 号电池，随机附送 4 节松下碱性电池。使用 5 号电池的好处是在户外拍摄时，不会被电池没电困扰，在任何地方都可以买到 5 号碱性电池。但做为长期使用，建议您最好购买 4 节充电电池。它们不仅拍摄时间长，而且从长远来看，在经济上也非常合算的。由于数码相机工作需要比较大的瞬间放电电流，因此“毫安时”参数低的充电电池不适用。笔者使用 4 节超霸 1800 mAh 镍氢充电电池，加专用充电器，价格 100 多元。A40 相当省电，使用 4 节充满电的电池，在使用 LCD 取景情况下可以连续拍摄 3 个半小时或浏览照片 5、6 个小时，相当令人满意。另外还有一颗 CR2016 纽扣电池做后备，可以在换电池时将日期设定和所有曝光参数都保存下来。

A40 使用 USB 接口传输照片，但比较遗憾的是 A40 不能做移动硬盘来直接存取照片，只能通过 TWAIN 接口读取，略显不便。A40 设计上有个小缺陷，就是三角架孔紧挨电池舱盖，在使用三角架时没办法换电池，给使用者增加了一些麻烦。A40 可以使用交流电源转接器，也附送一根视频/音频线，可以直接在电视机上浏览照片。

PowerShot A40 应该说是佳能数码相机产品线中相当重要的一款，为佳能占领中低端市场立下了汗马功劳。这是一台适合于那些对自己有要求的摄影初学者的相机。在最初的使用阶段，全自动模式可以让他们拍出令人满意的照片。由于 A40 有一支不错的镜头和足够强的闪光灯，随经验的增长和进行更深层次的摄影创作，它也一样可以应付。可以说，A40 是一台在各方面配备十分均衡的相机，没有明显缺陷，适应性强。200 万像素 CCD 已经足够满足家庭和非专业用户的需要，而 2300 元的零售价又使得它成为一台性价比最高的中低档数码相机。今年的圣诞买个什么礼物送给自己或爱人，推荐你佳能 A40。■

游戏录像机 录下最炫片断

——《金山游侠 2002》酷招

《金山游侠》2002 版带来了很多令游戏玩家为之振奋的功能，例如格斗游戏玩家喜爱的“一键必杀”，能让玩家随时随地切磋交流的游戏寻呼机等。在这里，我想简要介绍一下另一个很实用的工具“游戏录像机”。

游戏录像机的主要功能是把屏幕上任意区域的图像和声音记录下来，除了记录游戏过程，还可以通过录制每一步的操作，制作软件教学短片。

我最想录制的游戏是《侍魂》，因为我苦练的天霸封神斩让敌人两招毙命的壮举一定要留下来。运行游戏录像机，设置成使用屏幕尺寸，声像同步，别的用默认值，然后进入《侍魂》，按 F4 切换到全屏。准备好后，按下开始录制的快捷键 Ctrl 和 F5，这时“嘀”的一声表示游戏录像机开始录制了。几个华丽的大招过后将敌人 K.O，再按下停止录制的快捷键 Ctrl 和 F6，退出游戏。预览一下录像，简直帅呆了！因为没有压缩，所以录像有一百多兆，这时可以用金山影霸的视频转换器转成 MPEG4，一个只有几兆的录像就出来了。现在，我可以向朋友们炫耀一下了！

（文/中尉）

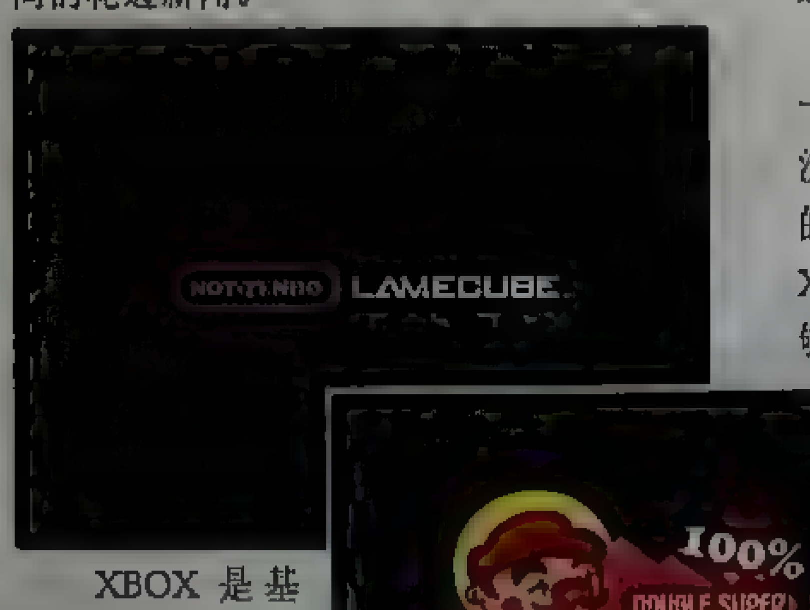
Monster的酷玩月报

好几次想提笔（Sorry，应该是“键盘”才对）写些东西，可最近真的有够无聊，所以刚打开的 Word 没写几个字就被我关掉了。

这不，又到截稿日，Chance 开始在电话里软硬兼施，先说写稿子后会有何等好处，然后就告诉我如果没按时交稿的严重性……说得 Monster 心里怕怕。

OK，废话少说，书归正传，下面开始。

先来讲讲 XBOX 的故事吧！比尔这个神秘的游戏盒子开始渐渐热起来。最近日本很多游戏厂商开始给 XBOX 制作一些不错的游戏，虽然还是以移植强化作品居多，但重磅炸弹还是在《Metal Gear Solid 3》上面。据说这款游戏会在 XBOX 上独占一段时间后再移植给其他平台。看来作为一个游戏运行平台，XBOX 不俗的硬件实力终于开始被人们重视起来。当然这还是题外话，我们这次要讲的自然还是那些围绕在游戏主机和模拟器之间的花边新闻。



XBOX 是基于 Windows 平台的消息大家早已知道。前段时间，来自欧洲的黑客组织 The XBOX Linux Project（其实说是开发者或许更合适）将自己的 XBOX 进行修改后，使之能够运行一部分底层 Linux 核心程序。而这个核心程序有意思的地方就在于它能够允许 XBOX 的硬件安装并运行全功能的 Windows 2000！更有趣的是这样的 Win2000 还带有 XBOX 全面的网络支持！至于软件方面，包括 MS Office 在内的常规应用程序都可以在这台特殊的 XBOX 系统上运行。一下子 XBOX 就变成了一台超廉价 PC 系统。而且据开发者称，它的运行速度能够在全屏模式下流畅播放 MPEG-4 电影。

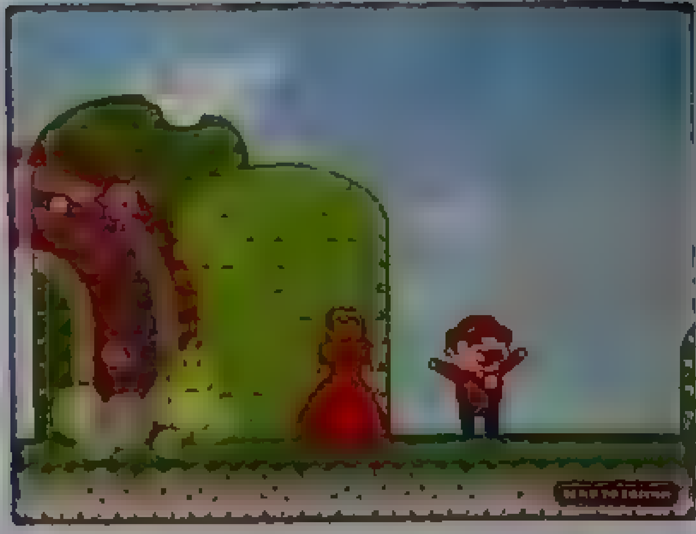
很多人可能会问，那么这样的系统该如何操作呢，用手柄？其实多了解一些 XBOX 的硬件接口就会知道答案。XBOX 的手柄接口说明白了就是修改过外形的标准 USB 接口，也就是说只要将标准 USB 接口的鼠标和键盘之类的外设，接口改成 XBOX 形状就可以直接在上面使用。目前已经有些厂商生产出了标准 USB 转换 XBOX USB 的转接线，很方便不是吗？不过由于这种“电脑”的硬件平台可扩展性和可升级性很差，所以就算这种经过修改的 XBOX 出现在市面上，也没有什么太大意义——好玩而已。

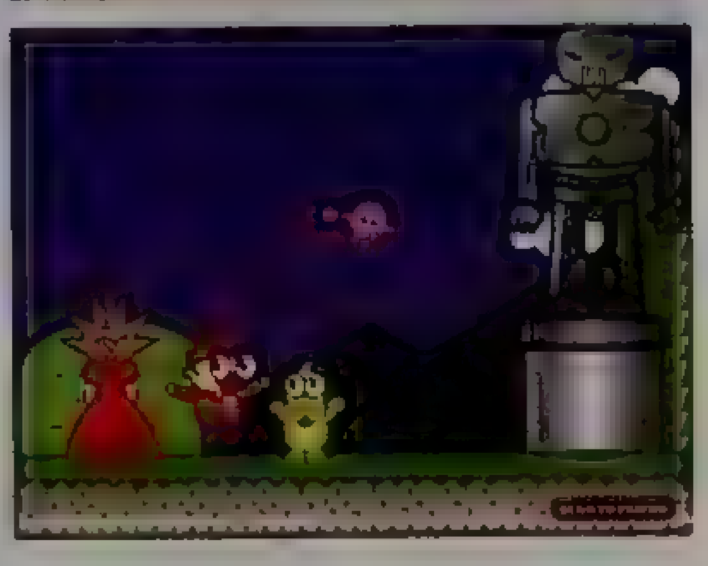
下面一个新闻就更有意思了。不久以前，香港游戏机市场上出现了一种经过特别修改的 XBOX 主机。当然啦，一提到“经过修改”很多人马上会想到能够运行盗版和其他地区的游戏碟。不过这好像已经是一种基本要求了，没什么好炫的，所以我们所说的“修改”还有另外一层含义。

首先，这种经过修改的 XBOX 主机内置一个 NeoGeo 模拟器。由于 Monster 在国内还没有见过这款机器，所以没法确定到底使用的是哪一款模拟器。但既然我们看过了上面 XBOX 运行 Win2000 的新闻，所以听说它能够运行一些高级模拟器自然也就不算什么太令人惊讶的消息。

另外就是这种修改过的 XBOX 主机内还自带一个全功能 DVD 播放器，不但免去玩家额外购买 DVD 播放外设的钱，而且这个播放器还是免区码的，无疑方便了许多。而且作为这款主机的一个附加功能，它还允许玩家把游戏拷贝进主机的内置硬盘中来进行，以提高游戏速度，外加免去换盘的麻烦，真是很超值呢。

接下来是一个让人哭笑不得的故事。10 月 14 号，在微软 XBOX 官方网站上面出现了一个 Flash 制作的电子贺卡。看的人一下子就明白这是专门针对任天堂的，叫做“100% Double Super Sunny World – It's so lame it hurts”。光看名字想必大家已经看出这段 Flash 动画对任天堂的讽刺了。而整个 Flash 片头的制作群标志“Not-tendo LameCube”简直就是对任天堂 GameCube 的嘲弄。





整个 Flash 动画的故事情节并不难理解：一天，马里奥和公主等 4 人（当然这 4 人的形象经过一点点所谓“艺术加工”以避免版权纠纷）开心地在他们的童话世界中游玩。他们自由自在的边走边吃曾经在游戏中出现的星星之类的东西，别提多高兴了。可当他们走到一个水管（马里奥的标志性场景）前面时，突然从水管里出现了一个胸口是 XBOX 主机的剽悍巨人。在游戏世界中从未见过如此可怕场面的马里奥 4 人全都吓得面部变形，然后飞也似的跑了。巨人看到他们这个样子，很不屑地说：“Pansies”。而在最后的画面中，这个 Flash 动画还强调“XBOX-Not for pansies”（意思是 XBOX 不是给娘娘腔们玩的）。

虽然很多人都知道 XBOX 的主要竞争对手是 PS2 和 GameCube，但由于之前并没有出现过如此具有攻击性的内容，所以这个 Flash 动画自从在 xbox.com 上面一发布，马上就在玩家中掀起轩然大波。支持微软的玩家拍手称快；反对微软的则破口大骂。

最后迫于各方压力，xbox.com 只好在当天下午将这个 Flash 贺卡从网站上撤了下来。但这么夸张的事情，我想也只有微软有胆量做得出来吧……



下面一则是模拟器的消息。

有一个游戏主机的模拟开发进度非常缓慢，能和当初 CPS2 有一拼了，这就是当初世嘉公司的 32 位次世代主机 SEGA Saturn（世嘉土星）。

直到前些日子，土星才算有一个能称得上比较好用的模拟器出现。这个名字叫 SSE 的土星模拟器是经过整整 1 年的开发后才发布的。发布版本是 0.7 Beta，能够支持相当一部分商业游戏，不过效果仍不算非常完美，对我来说也就 80 分的成绩吧。

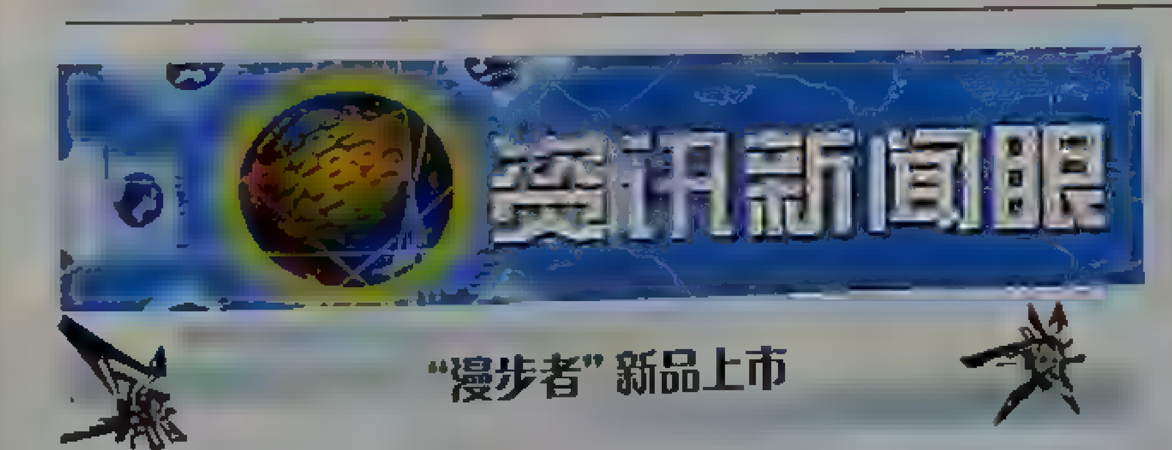
几乎与 SSE 同时发布的另一个土星模拟器 Satourne 也能够相当流畅地运行商业游戏。作者宣称一般能达到 40 到 50 帧。而他本人成功地在 1600×1200 像素下，开启双线过滤后得到超过 60 帧的速度！由于作者 Fabien Autrel 是法国人，其主页也是法语的，所以找齐相关资料非常费劲，等拿到多一点内容再说吧。

最近有一个关于 GBA 的硬件资料很有意思。网上目前比较火的 GBA 写卡设备是 GBA Link。这套设备异常引人注目——它的写卡器价格还不到 100 元，是目前最最最最便宜的此类产品。这个东西相当于是一个定做的 GBA Link Cable，连接计算机打印端口和 GBA 数据口，通过专门软件向经过修改的卡带中传输数据。对于手头不算富裕的学生玩家来说真的非常合适。



不过这套设备有局限：它对卡带非常挑剔，很多可擦写 GBA 卡带都不能使用，而必须使用 GBA Link 支持的卡带。GBA Link 支持的卡带特别有意思，就是用非常容易买到的盗版卡带改制一下就可以。或者直接买已经改好的 64 MB 卡带（也不到 100 元）。改制过程相当简单，一个对电路稍微熟悉一些的人可以在 3 分钟内将一盘盗版卡带改成 GBA Link 支持的卡带。不过这样经过改制的卡带仍然有局限，因为它们只能支持改制之前游戏所设定的记忆类型。

两期以前的杂志我们曾经专门讨论过，GBA 卡带记忆方式常用的有 SRAM、Flash 和 EEPROM 这 3 种。其中 EEPROM 的记忆可以通过补丁修改为 SRAM。所以如果你用来改制的卡带原先是使用 SRAM 记忆的游戏，那么修改后只能用它来玩 SRAM 记忆的游戏（如《恶魔城》和《洛克人 EXE》等）或打过补丁的 EEPROM 游戏。至于 Flash 记忆的游戏则更复杂一点，因为 Flash 芯片生产厂商不同（如东芝和富士通等），卡带硬件的存取电路也就略微不同。但是 GBA Link 无法识别这些电路差异，所以就需要针对不同厂商的 Flash 芯片改制不同的卡带。东芝 Flash 芯片记忆的游戏只能在东芝芯片的卡带上正常记忆。但一般的 ROM 文件信息只能辨别游戏是使用 SRAM 或 Flash，而无法判别具体的 Flash 芯片厂牌，所以使用这种卡带时还真有些费劲，不过好在已经有人在整理相关 ROM 的信息了，耐心等待吧！■



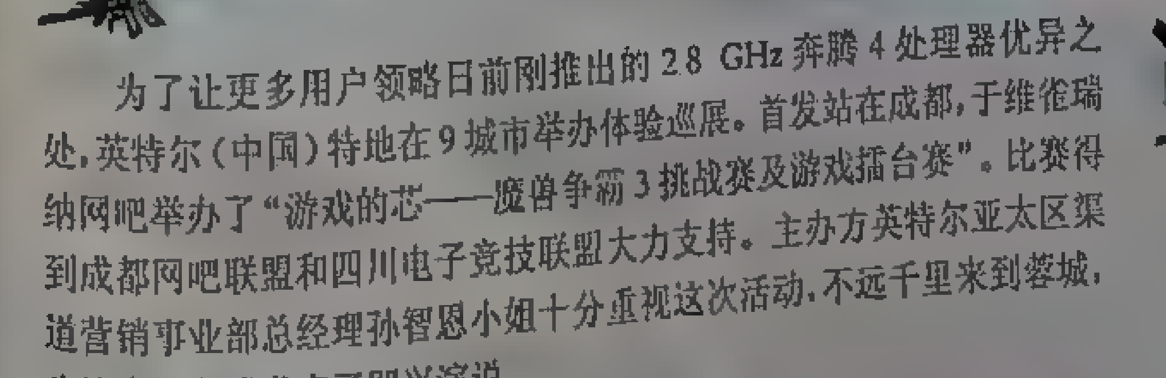
资讯新闻眼

“漫步者”新品上市

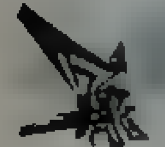
日前，国内著名多媒体音箱厂商“漫步者”正式推出其新品“漫步者”R331T。该套音箱采用全木质箱体，配合铝质面板，内置 5 英寸大口径扬声器的超重低音炮，使用双分频卫星箱，气质华贵典雅。音箱内采用 PV 膜球顶高音扬声器和 3 英寸优质中音扬声器，全防磁设计，使您可以任意摆放而不必担心电磁干扰。R331T 功率放大器信噪比不小于 85dBA，保证音质纯净。总重约 6 Kg 使得您可以任意为 R331T 搭配多媒体电脑、CD 机和 MP3 等。

2.8 GHz 奔腾 4 体验之旅

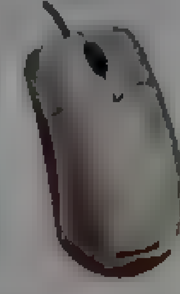
为了让更多用户领略日前刚推出的 2.8 GHz 奔腾 4 处理器优异之处，英特尔（中国）特地在 9 城市举办体验巡展。首发站在成都，于维优瑞纳网吧举办了“游戏的芯——魔兽争霸 3 挑战赛及游戏擂台赛”。比赛得到成都网吧联盟和四川电子竞技联盟大力支持。主办方英特尔亚太区渠道营销事业部总经理孙智恩小姐十分重视这次活动，不远千里来到蓉城，为比赛开幕式发表了即兴演说。



微软 Wheel Mouse Optical 大升级



微软（中国）有限公司宣布从 10 月 11 起，在价格保持 199 元不变的前提下，对 Wheel Mouse Optical 鼠标进行升级。该鼠标从使用 1 500 帧 / 秒的光学芯片升级到采用 6 000 帧 / 秒的 IntelliEye 光学定位芯片。同时产品版本号也从 1.0 升级到 1.1。该款性价比极佳的鼠标即日起可在各地微软硬件专卖店购买到。升级后的 Wheel Mouse Optical 追踪更快、定位更准。关于微软硬件外设详细情况，请访问 http://microsoft.com/china/hardware/。



“驱动之家”全新改版，特别奉献“驱动精灵”

国内著名站点“驱动之家”10 月 14 日全新改版，特别推出免费软件“驱动精灵”1.0 版。它支持驱动备份，可将全部或任意硬件驱动提取备份，并做成自解压文件，更支持局域网备份。“驱动精灵”内置 25 000 余条驱动数据，提供向导和搜索模式，利用“驱动之家”庞大资料库，用户可准确定位最新驱动。该软件的智能升级可以使其与“驱动之家”保持同步更新，必要时进行程序自身升级。此外该软件也支持其他关键资料备份，如注册表、收藏夹、Outlook 和字体文件，欢迎广大用户下载（http://www.mydrivers.com/）。

LG 微笑显示器 772EF Plus 大降价

作为知名显示器品牌，LG 近日将其 772EF Plus 大降价，最新价格为 1068 元，接近千元底线，成为大品牌 17 英寸纯平显示器中价格最低的产品。

772EF Plus 定位普通家庭用户，作为经济型显示器，其参数指标依然保证了较高的性能，点距 0.25 mm，最大分辨率 1280×1024 像素，行频 70 KHz，场频 160 Hz，带宽 110 MHz，通过最严格的 TCO'99 认证。



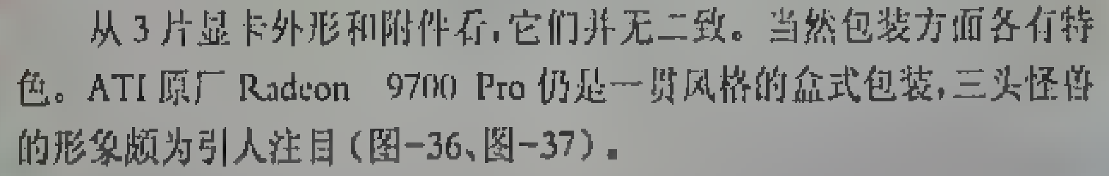
镭光再现

——3D新王者：Radeon 9700 Pro完全测试（下）

Episode Ⅰ：3片Radeon 9700 Pro报到

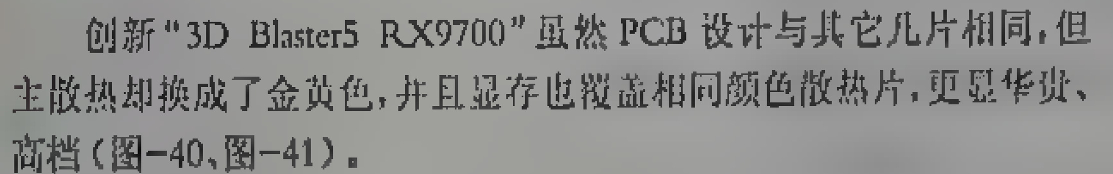
在完成技术部分的介绍后，Radeon 9700显卡正式登场。我们先后收到了4片最高档的Radeon 9700 Pro版显卡（频率较低的Radeon 9700晚些时候会推出）。除了Dataland（迪兰恒进）的“Evil Commando2”、创新的“3D Blaster5 RX9700”、S-Media（新基）的“镭电侠Radeon 9700 Pro”，当然也少不了ATI原厂的Radeon 9700 Pro显卡（图-34、图-35）。

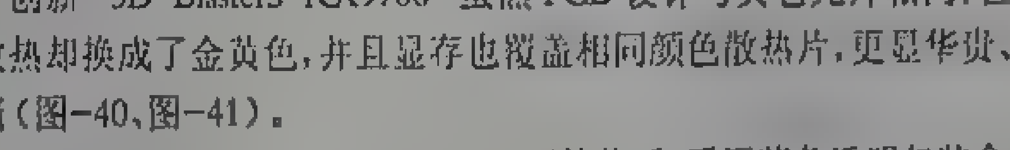




从3片显卡外形和附件看，它们并无二致。当然包装方面各有特色。ATI原厂Radeon 9700 Pro仍是一贯风格的盒式包装，三头怪兽的形象颇为引人注目（图-36、图-37）。

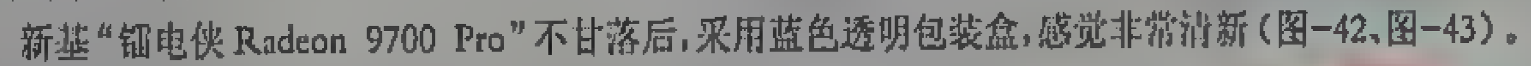
迪兰恒进的“Evil Commando2”包装粗看很传统，实际上采用了红白搭配的半透明手提箱式设计（图-38、图-39）。





创新“3D Blaster5 RX9700”虽然PCB设计与其它几片相同，但主散热却换成了金黄色，并且显存也覆盖相同颜色散热片，更显华贵、高档（图-40、图-41）。

新基“镭电侠Radeon 9700 Pro”不甘落后，采用蓝色透明包装盒，感觉非常清新（图-42、图-43）。







[注视Radeon 9700 Pro显卡]

Radeon 9700 Pro显卡的核心工作频率325MHz，封装形式不再采用以往的BGA，而是CPU上常用的FC-PGA封装。由于仍然使用0.15工艺生产，所以它的核心面积比较大（图-44、图-45）。

显存采用三星出品2.8纳秒DDR SDRAM颗粒，8颗Micro BGA封装显存构成256 bit的显存位宽，容量共计128 MB，频率310MHz（DDR等效620MHz）（图-46、图-47）。

为保证工作稳定性，Radeon 9700 Pro特别提供一个4针电源接头，如果不接显卡将不能正常工作，开机时会有相应的提示（图-48、图-49）。

输出接口提供D-Sub、DVI、TV-out三种，可以实现多种双头输出模式（图-50、图-51）。



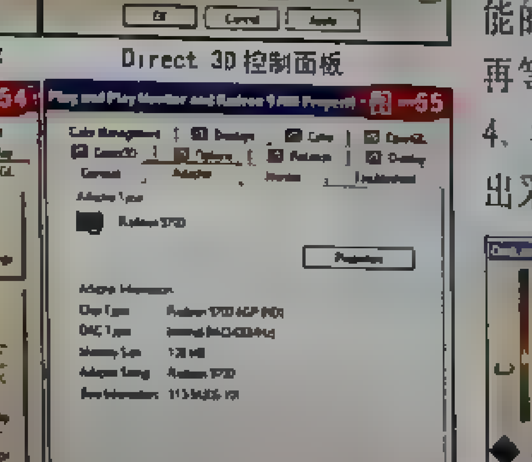


[更成熟的“催化剂”驱动]

ATI最新的Catalyst（催化剂）驱动已经相当成熟，无论发挥Radeon 9700的性能还是稳定性，表现都相当令人满意。驱动程序提供相当多的调校功能，不过不断增加的功能也使驱动面板显得有些凌乱，希望以后有所改进。







随卡附带的7.75版本驱动程序

Direct 3D控制面板

OpenGL控制面板

可以看到内置高达400MHz的RAMDAC

桌面旋转功能

Episode Ⅱ：测试平台与测试说明

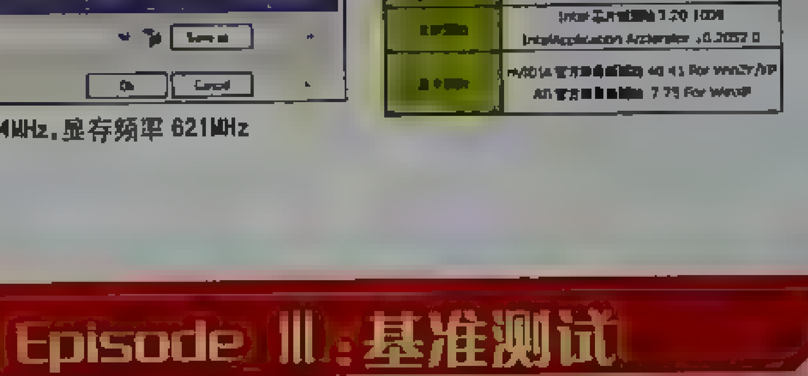
图-58：

1. 因为Radeon 9700 Pro是面向高端市场产品，所以我们不再选用中低端的Radeon 8500和Radeon 9000等显卡进行对比。而NVIDIA下代产品NV30推出还有待时日，所以这里只用GeForce4 Ti4600对比。

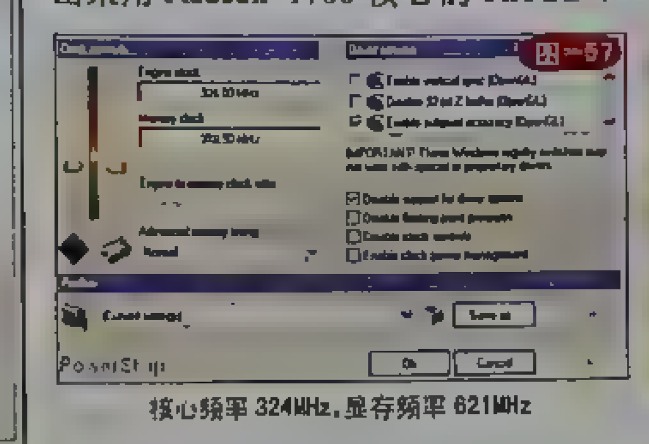
2. 3款Radeon 9700 Pro中，两片第三方产品也采用原厂OEM产品，所以测试中只选用了一片Radeon 9700显卡做代表，其余两片“克隆”显卡不再进行重复测试。

3. 测试软件我们尽量多选择支持DirectX 8.1的游戏进行，当然对于DirectX 7.0性能的考察仍选用《Max Payne》等进行。对于微软未正式发布的DirectX 9.0，我们只能再等等，“疯洋葱”会在DirectX 9.0发布后推出新的相应测试软。

4. 测试显卡游戏性能我们用SPEC Viewperf 7.0对其进行初步考量，而ATI未来推出采用Radeon 9700核心的FireGL X1时我们会有更详细的专业测试。



核心频率324MHz，显存频率621MHz



5. 画质方面，我们主要以截图来向读者展现Radeon 9700及GeForce4 Ti4600间的差别。

Episode Ⅲ：基准测试

[3D Mark 2001 SE]

《3D Mark 2001 SE》一直是衡量显卡Direct3D综合性能表现的最好工具。其中4个场景中的前3项均有低细节与高细节之分。最后一项测试采用Pixel Shader渲染指令，只有支持DirectX 8的显卡才能完成测试（图-59、图-60、图-61）。

总体来说Radeon 9700 Pro给人留下了很深刻的印象。它对GeForce4 Ti4600的领先显而易见。尤其高分辨率下，后面《3D Mark 2001 SE》细节测试中我们还可以看到更详细的对比。

[QUAKE Ⅲ ARENA]

《QUAKE Ⅲ ARENA》不仅是FPS游戏的超经典代表作，而且出色的游戏引擎也使得3年以来我们一直将其做为测试硬件的一个基础标准。该游戏的图形质量随分辨率提高及显卡贴图质量不断提升改进很大，因此我们不但用其测试显卡OpenGL速度，而且用来对比Radeon 9700与GeForce4 Ti4600的渲染画质（图-62、图-63、图-64）。

测试中，Radeon 9700 Pro在2.8 GHz处理器的帮助下得到313帧的成绩，一向在《QUAKE Ⅲ ARENA》测试中表现出众的GeForce4 Ti4600只能甘败下风。而且随分辨率提高，两者之间的差距不断拉大。

[Max Payne]

《Max Payne》采用传统DirectX 7.0引擎，支持硬件T&L，用它来代表显卡运行DirectX 7.0的游戏性能表现。不过游戏制作严重不符合东方人审美观点，人物造型不敢恭维（图-65、图-66、图-67）。

测试中，Radeon 9700 Pro借助比GeForce4 Ti4600多一倍的渲染流水线，在1024×768像素以上的分辨率取得绝对领先，不过你将看到Radeon 9700 Pro在后面的DirectX 8.1的测试中表现更为出色。



[重返德军总部]

《重返德军总部》在FPS游戏中也非常受玩家欢迎，使用改进后的《QUAKE Ⅲ ARENA》引擎，它支持硬件T&L，图象质量更高，当然也对显示卡的要求更加苛刻（图-68、图-69、图-70）。

Radeon 9700 Pro 毫无争议地取得所有分辨率下的领先，而且分辨率越高两者间差距越大。

[Aqua Mark]

《Aqua Mark》支持 DirectX 8.1 中的 Pixel Shader，支持此项技术的游戏在今后半年以内将成为主流。近期不断有支持 DirectX 8.1 的游戏开始推出。支持 Pixel Shader 技术的《Aqua Mark》测试中对显卡的要求也很高，目前还没有一款显卡可以跑过 100 帧（图–71、图–72、图–73）。

Radeon 9700 Pro 在此项测试中表现不错，GeForce4 Ti 当然不是它的对手，但各个分辨率下的差距并不算太大。

[UT2003]

《UT2003》从开发到目前的发售一直都成为万众瞩目的焦点，不但因为前代产品的成功，而且其采用全新引擎，也使 PC 游戏的画面可以赶上或超过顶级家用游戏机画面品质。当然它也支持主流 DirectX 8.1 API（图–74、图–75、图–76）。

在《UT2003》测试中，Radeon 9700 Pro 一路领先，即使在 1600×1200 像素的高分辨率下也能保持 110 帧以上，这同 GeForce4 Ti4600 的成绩已经拉开了 40%之多。



[Comanche 4]

《Comanche 4》也是支持 DirectX 8.1 的游戏。虽然这款游戏采用的引擎非常前卫，但对处理器依赖性过于严重，以至于我们用 Radeon 9700 Pro 测试时，无论在 1600×1200 像素，还是在 1024×768 像素下得到的结果几乎没有差距（图–77、图–78、图–79）。

1024×768 像素分辨率下 Radeon 9700 Pro 同 GeForce4 Ti4600 之间的差距很小，但分辨率提升到 1600×1200 像素后，Radeon 9700 Pro 的实力终于得以展现。

[CodeCreatures]

CodeCreatures 是完全对应 DirectX 8 的新测试软件，不能硬件支持 DirectX 8 的显卡根本无法运行测试。它的画面构成极为复杂，精美和细致程度超过《3D Mark 2001 SE》中的“Nature”场景，堪称杀手级的测试软件（图–80、图–81、图–82）。

Radeon 9700 Pro 在此项测试中能达到 38 帧成绩，做到基本流畅；而 GeForce4 Ti4600 配合新雷管 40 驱动也可以达到 30 帧，但同 Radeon 9700 Pro 相比仍然有一段差距。

Episode Ⅳ：FSAA 性能测试

虽然超采样技术得到的 FSAA 画质更优，但执行起来慢很多。因此 Radeon 9700 Pro 也转而采用多重取样。在目前来说，FSAA 是提升画质最好的办法，因此显卡的 FSAA 性能表现如何也非常受关注，下面我们进行《3D Mark 2001 SE》及游戏中的 FSAA 性能测试。

3D Mark 2001 SE FSAA：
图–83、图–84、图–85
QUAKE Ⅲ ARENA FSAA：
图–86、图–87、图–88
Aqua Mark FSAA：
图–89、图–90、图–91
UT2003 FSAA：
图–92、图–93、图–94

Radeon 9700 Pro 借助 8 条渲染流水线和 256 bit 的内存带宽，在和 GeForce4 Ti4600 的 FSAA 测试中取得了巨大的领先。很明显，如果说 GeForce4 Ti4600 与 Radeon 9700 Pro 在关闭 FSAA 时差距还不够大的话，那么打开 FSAA 后两者就绝不是一个等级的产品了。





Episode Ⅴ：各项异性过滤测试

ATI 以往在各向异性过滤技术上领先于 NVIDIA，而 Radeon 9700 Pro 则借助更强劲的 GPU 与更快的显存使得异性过滤性能又上了一个新台阶。Radeon 9700 可以以双线或三线性方式执行各向异性过滤，并支持 16 倍的各向异性过滤。而 GeForce4 Ti4600 仅提供三线过滤模式，虽然这可以得到更好的品质，但代价是更大的性能损失。

ATI 与 NVIDIA 在处理各向异性过滤上的算法并不相同。前者使用过滤等级会自动随对象视角而进行改变的方法。这种方法的确有效，但至于谁的画质更好，我们提供截图下载，大家可以自己比较。

3D Mark 2001 SE 各项异性：图–95、图–96、图–97
QUAKE Ⅲ ARENA 各项异性：
图–98、图–99、图–100
Aqua Mark 各项异性：
图–101、图–102、图–103
UT2003 各项异性：
图–104、图–105、图–106



测试很好地证明了 ATI 在各项异性过滤上的性能优势，无论 Direct3D 还是 OpenGL 下，Radeon9700 Pro 的成绩几乎成倍领先于 GeForce4 Ti4600。



Episode Ⅵ：FSAA 和各项异性过滤测试

既然 Radeon 9700 Pro 有如此强劲的性能，那么我们也用更残酷的 FSAA 加各项异性过滤模式来测试一下它的表现。

3D Mark 2001 SE 测试：图–107、图–108、图–109
QUAKE Ⅲ ARENA 测试：图–110、图–111、图–112
UT2003 测试：图–113、图–114、图–115

Episode Ⅶ：图像质量测试

首先进行 Radeon 9700 Pro 分别在 DirectX 3D 和 OpenGL 下的画质测试。DircetX 3D 下使用《虚幻竞技场 2003》（UT2003）Demo 中的一个场景，OpenGL 下则采用《英雄萨姆 2》进行对比。

[FSAA 画质测试]

分别进行关闭 FSAA、开启 2×FSAA、4×FSAA、6×FSAA 等 4 种模式。下面的局部截图均放大为 200%，测试过程中始终关闭各项异性过滤。

UT2003 测试：图–116
英雄萨姆 2 测试：我们开启了三线纹理过滤（图–117）。

总体来说，Radeon 9700 Pro 的图像品质相当优秀，而且即使开启全屏反锯齿，性能下降也非常小，这是以往任何显卡都做不到的，因此建议 Radeon 9700 Pro 的用户在任何情况下都打开 4×FSAA 模式，以得到最好的画面享受。至于 Radeon 9700 Pro 和 GeForce4 Ti4600 的对比，我们觉得 Radeon 9700 Pro 稍好，但两者的水平很接近。

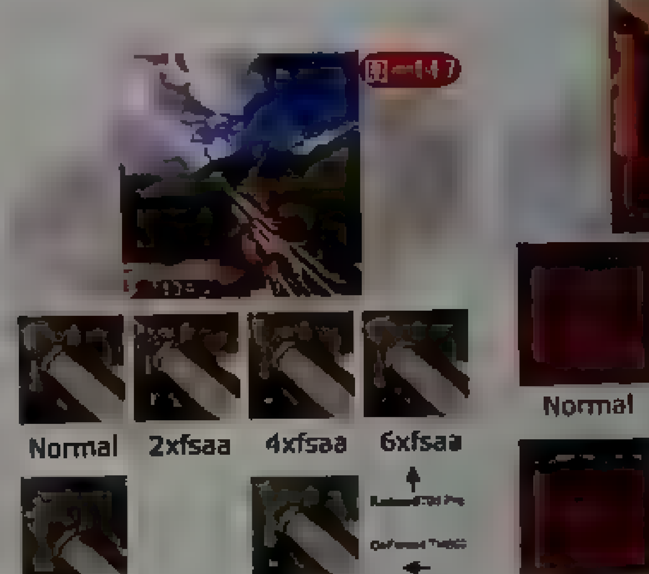
[各项异性过滤画质测试]

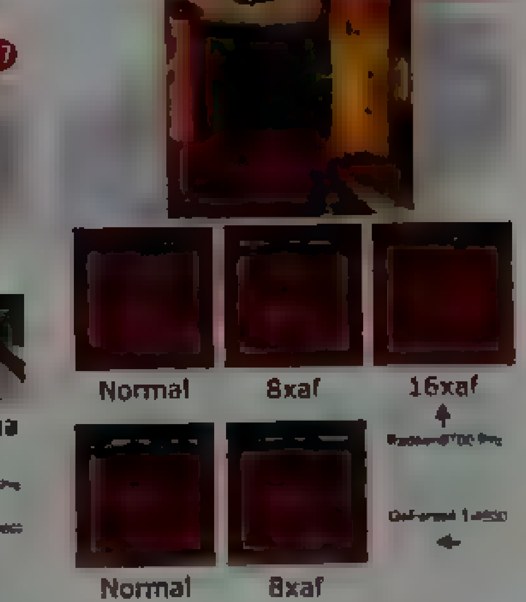
采用 QUAKE Ⅲ ARENA 测试 Radeon 9700 Pro 的各项异性过滤画面质量，上面是分别关闭各项异性过滤、开启 8×和 16×各项异性过滤的画面对比。可以看到开启各项异性过滤时，画质提升很明显，而 Radeon 9700 Pro 和 GeForce4 Ti4600 的品质极为接近（图–118）。

由于页面限制，我们不能提供完全没有损失的画面比较，因此我们给出以上对比画面的未压缩格式截图下载：

http://www.pcpop.com.cn/cooler/pic.rar。

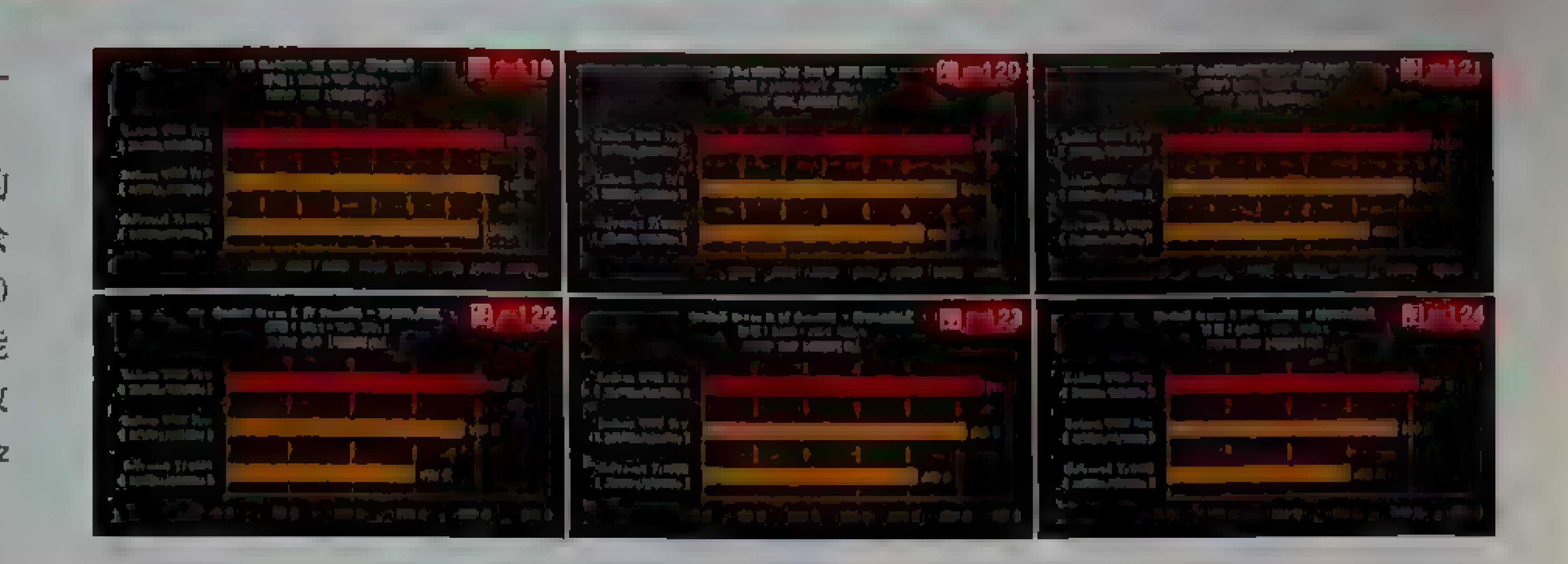






Episode Ⅷ：超频测试

图-119、图-120、图-121、图-122、图-123、图-124



采用一亿零七百万个晶体管的Radeon 9700 Pro仍然有一定超频余地，我们最后把其核心超频到360MHz，显存提升到680 MHz，使其性能更进一步。相信Radeon 9700在未来改用0.13微米工艺生产后，达到400MHz的核心频率不成问题。



Episode Ⅸ：2D品质和视频回放

ATI原厂显卡一向以2D显示品质优秀而著称，而我们测试的这几款Radeon 9700 Pro在2D显示品质上到了一个崭新的水平。需要特别注意的是，2D品质的优劣虽然同显卡做工有一定关系，但并不代表用料优良，显示品质就一定优秀。

从做工看ATI Radeon 9700 Pro并不比GeForce4 Ti4600显卡好，但Radeon 9700的2D品质为什么那么优秀？其中原因就是ATI工程师强大的PCB板设计能力，而其它厂商现在则难以做到（非ATI原厂产品的2D品质就显得略逊一筹，只能达到普通NVIDIA显示芯片的水平）。

ATI Radeon 9700 Pro的2D显示品质和GeForce4 Ti4600显卡比较，发现前者的文本显示更锐利，颜色更鲜艳，超过了原厂8500的品质。

在上期文章中讲过，Radeon 9700提供有FullStream技术，通过特别版RealOne（ATI原厂Radoen 9700 Pro驱动光盘提供）便可以支持这项技术，而且效果立竿见影。Radeon 9000同样应用了这项技术。

我们给出Radeon 9700 Pro与GeForce4 Ti4600回放同一段RM视频的画面对比。由于抓图软件HyperSnap的截图并非实际回放效果，因此我们使用数码相机拍摄。当然数码相机拍摄的效果同实际效果还有一定差距，但已经完全可以反映出两者之间明显的异同（图-125）。

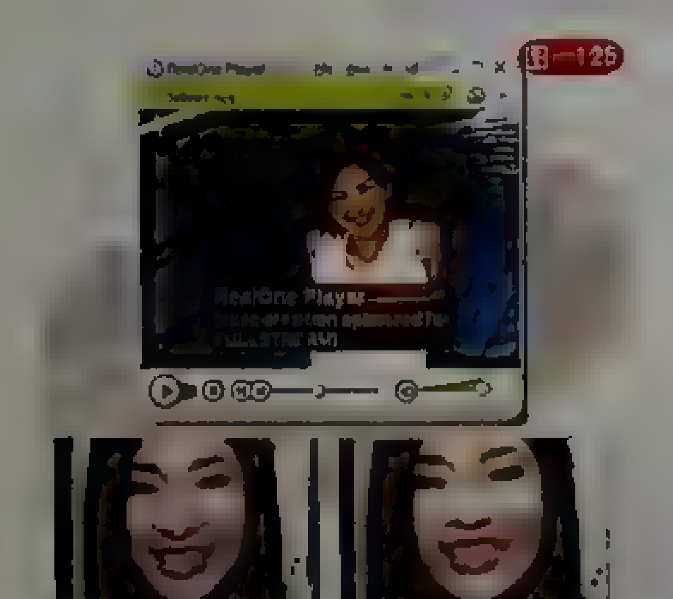


图-125

nVIDIA GeForce4 Ti　ATI Radeon9700 Pro

接下来是DVD回放的效果比较，Radeon 9700的画面由于亮度和饱和度方面同GeForce4 Ti4600不同，所以两者之间颜色有所差异，但回放质量相差不大（图-126）。

用NVIDIA配套的NVDVD播放，GeForce4 Ti的画质会更好一些，但由于这个软件只能播放DVD光盘，因此对用户来说有一定局限性，因此还是使用PowerDVD XP做为测试DVD画质的播放器。测试图均采用数码相机拍摄，ATI显卡照片的网格状是由相机聚焦产生的问题，实际显示效果并没有网格现象。



图-126

nVIDIA GeForce4 Ti　ATI Radeon9700 Pro



Episode Ⅹ：最后的总结

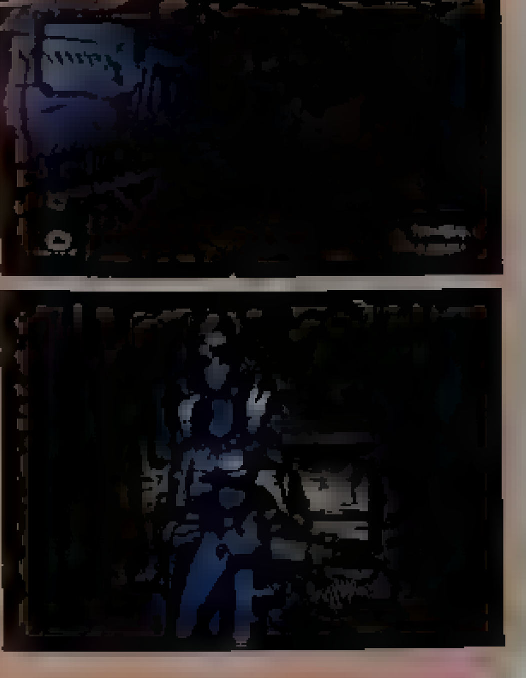
请允许我们在NV30没发布之前用“惊艳”来形容ATI的新旗舰Radeon 9700。它拥有比以往任何显卡都强的性能与技术，并且与上代产品拉开了明显差距。4条多边形生成流水线，8条像素流水线以及256 bit显存位宽都使得ATI首次真正坐上3D性能王者的位置。

在我们的测试中可以看出Radeon 9700在环境越复杂、分辨率越高的游戏场景中性能优势越明显，有些情况下甚至比NVIDIA现在最快的GeForce4 Ti4600要快1倍以上。

NV30离我们还有多远？目前还不能确定，就我们所知在8月初NV30完成了Tape-Out，NVIDIA方面声称圣诞节时会正式上市。ATI的Radeon 9700优势在于目前市面上已经有得卖，到NV30上市时它已经销售了一段时间，所以现在的形势对ATI非常有利。

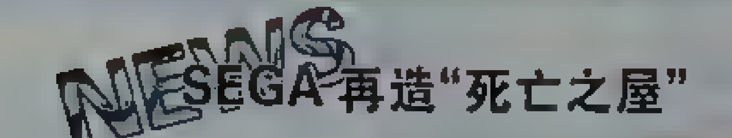
另外ATI表示，在10月份还会有一版全新的强劲驱动推出，到时Radeon 9700的性能还会再向上提升。看来ATI的Fans不必太担心，过去造成ATI显卡性能低下的驱动问题应该不会再困扰Radeon 9700了。■

NEWS “星际”惊现“幽灵”



在9月20日至9月22日举行的东京电玩展上，一款名为《星际争霸：幽灵》（Starcraft: Ghost）的动作游戏横空出世，它的制作者暴雪再一次吸引了全球玩家的目光。

据悉，这将是一款第三人称动作游戏，主角为女性且身手不凡（这显然受到了劳拉成功先例的影响）。故事发生在经典即时策略游戏《星际争霸》的战争末期，人、虫、神三族将全部登场。这款游戏将由Blizzard和Nihilistic合作完成，2003年底至2004年上市。现场展示的是XBOX和NGC版本，据说PS2版已在开发之中，不幸的是Blizzard目前还未考虑推出PC版本，这对“星际”迷们来说真是不小的打击。



NEWS SEGA再造“死亡之屋”

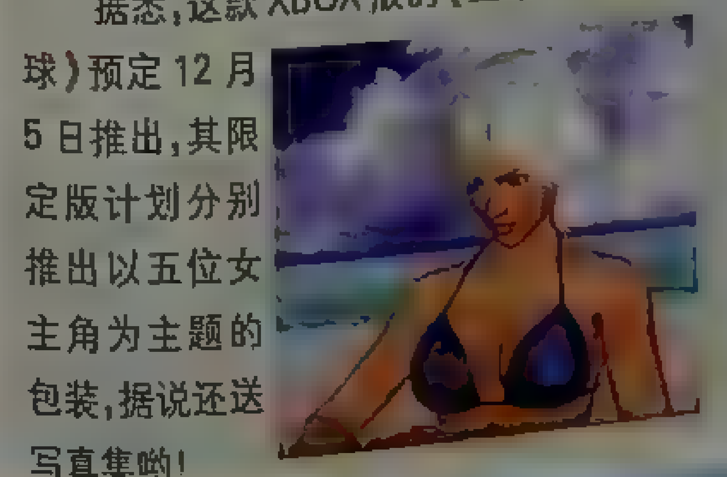
在今年的东京电玩展上，SEGA公布了正在开发中的XBOX版光枪射击游戏《死亡之屋Ⅲ》的大量资料，从故事情节和执行情况来看，完成度已经相当高了，估计不日即能推出。

对于世嘉fans来说，《死亡之屋》的大名肯定不会陌生，虽然要时刻面对僵尸、怪兽，但玩家的感觉恐怕只有一种——爽！而作为SEGA全新打造的这座“死亡之屋”，肯定会带给我们更多的惊喜——更多的惊叫和胜利的欢喜。

NEWS “沙滩排球”被定为“成人”游戏

一提到《生与死 沙滩排球》，我们的眼前就会显现出一片沙滩、少女、排球、泳装的美景加美色，估计玩这款游戏的人大部分都不是冲排球去的，因此这样的游戏被定为限制级其实都在大家的预料之中。结果其实比传说中的要好一些，原本以为会被定为18岁以上才适合玩的游玩，但从日本著名网络销售商toysrus.co.jp处的消息来看，这个年龄限制已被放宽到了15岁。

据悉，这款XBOX版的《生与死 沙滩排球》预定12月5日推出，其限定版计划分别推出以五位女主角为主题的包装，据说还送写真集哟！



NEWS 任天堂重金猛砸北美市场

日前，任天堂美国分公司表示，他们将不惜斥资一亿四千万美元，为今年北美NGC的年末商战促销添砖加瓦。据美国任天堂副总裁Peter MacDougall透露，随着巨额资金的投入，一系列相关活动也将陆续展开，包括NGC Club游戏体验展、好莱坞游戏发售纪念派对、北美6000家电影院播放NGC游戏预告、网络广告、游戏比赛等，NGC版本的80余款强档游戏也将同时在北美陆续登场，届时NGC与PS2及XBOX又会有一场短兵相接的白刃战。



NEWS Infogrames欧洲大裁员

据法国媒体报道，国际知名游戏公司Infogrames已于日前宣布在欧洲地区裁员60%，据称此举每年可为Infogrames省下2500万欧元，对解决当前的财务危机大有帮助。此前，Infogrames已经在今年裁掉了150个工作岗位，包括在英国研发《Grand Prix 4》的工作室，而在这最新一轮裁员风波中，将砍掉法国地区的280以及欧洲其他地区的200个岗位，但暂时对其他地区没有影响。



NEWS 广告打进网络游戏

近日，EA不但透露了《模拟人生网络版》（The Sims Online）的一些细节，更透露这款游戏中将会出现真的广告——麦当劳（McDonald）和英特尔（Intel）的广告，并称这种合作方式为“ad in the game”。EA表示，类似这样的合作只是开始，在游戏正式上市前他们还将谋求与更多产品商进行合作，并希望通过这种形式为网络游戏寻求更多的赢利模式。

其实Racer并不奇怪，因为今年初金山西山居《中关村启示录Ⅱ》的制作人员造访本刊编辑部征求意见的时候，我就曾建议他们这样做，将游戏中的广告牌全部“现实化”呢，这是早晚的事！

NEWS 微软成功拿下RARE

日前，任天堂北美分公司副总裁Peter MacDougall正式宣布他们已卖出了原本持有的Rare公司49%的股份，而买方正是微软。此言一出，无疑证实了此前关于微软收购任天堂第二大软件开发商、英国著名游戏公司Rare的传闻。

据悉，为了消除玩家的疑惑，Rare已经表示，虽然公司的拥有权已从任天堂转为微软，但由于微软和THQ已达成游戏移植GBA的协议，因此微软不但未反对Rare继续为GBA开发游戏，反而已将为GBA开发游戏作为Rare今后的一大业务之一。



NEWS 微软收购CAPCOM？

最近CAPCOM真是有点儿不顺，刚刚被曝遇到了财政危机，又被传将被微软收购，真是衰到了极点。据CAPCOM的发言人称，这种局面主要是因为公司在投资不动产事业上的失败导致的，最近几款游戏销量不佳则是造成财政赤字的另一大原因。

据悉，目前CAPCOM已经做出财务方面的调整，虽然会造成一些亏损，但并不影响公司的发展及销售运作。至于微软收购CAPCOM一说，目前并无确切消息，我们只知道两家公司有所接触。不过世事难料，尤其是让微软这样张着血盆大口的贪婪大鳄盯上了，这事儿还真难说。

《大话西游》改名了

据来自上海网易的消息，由于《大话西游 Online 2.0》与《大话西游 Online》相比已经有了巨大的变化，有其独立的游戏风格和完全创新的游戏内容，并非只是《大话西游 online》的升级版，因此在《大话西游 Online2.0》即将推出全新资料片之际，研发小组决定将其正式更名为《大话西游Ⅱ》，这款游戏的最新资料片的名字目前也正在征集中，详情请留意 http://xy2.163.com。

《遗忘传说》11 月公开测试



依星软件的程序员 9 月底赴韩接受培训并接回了《遗忘传说》的全部源代码，目前这款网络游戏的汉化工作进展顺利，11 月将如期公开测试。依星软件将征集玩家们的意见，自行开发增加新的内容。详情请关注 http://www.fs2online.com.cn。

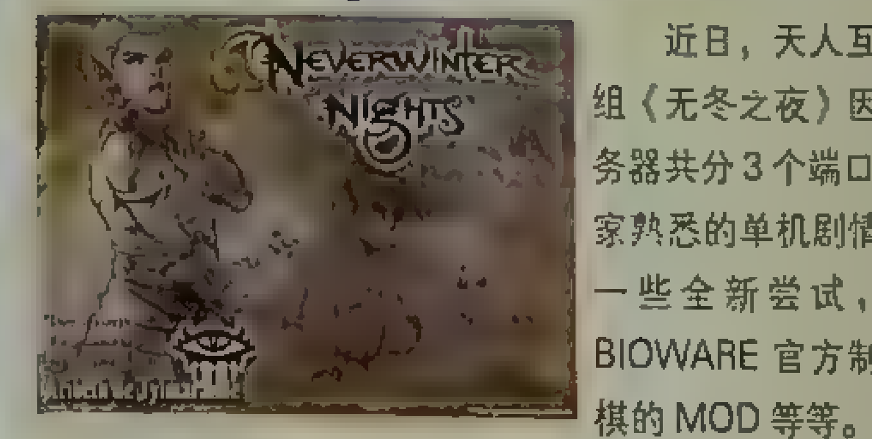
寰宇之星再发"秋日狂想"



据悉，继暑期成功推出"八级风暴"活动之后，寰宇之星再接再厉，于近期再次推出名为"秋日狂想"的新一轮活动，时间为 10 月 1 日至 12 月 10 日。此次活动中将陆续发售《风色幻想Ⅱ》、《异域狂想曲》、《天使帝国Ⅱ》、《大富翁Ⅵ资料片》以及《梦幻海洋岛》等五款游戏，其中《风色幻想Ⅱ》和《异域狂想曲》原本准备在"八级风暴"活动中推出，但由于制作延期等原因，因此成为"秋日狂想"活动中的一员。

据寰宇之星内部人员透露，之所以以"秋日狂想"为主题，主要是考虑到这五款游戏都充满了奇幻色彩，而且正处于充满浪漫气息的秋季，所以才特别想出了这个主题，看来还真是用心良苦啊。

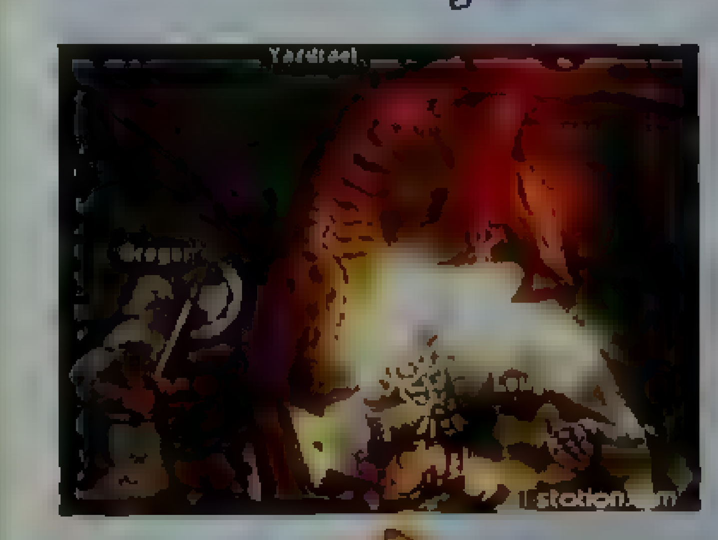
天人互动开通《无冬之夜》服务器



近日，天人互动公司正式授权网通公司开设了国内第一组《无冬之夜》因特网服务器。此次开通的《无冬之夜》服务器共分 3 个端口，分别运行不同 MOD，其中既包括广大玩家熟悉的单机剧情，也包括天人互动对《无冬之夜》所做的一些全新尝试，如在游戏中加入中文语音，加入有 BIOWARE 官方制作的国际象棋的 MOD 等等。

为了让更多的玩家掌握《无冬之夜》TOOLSET 工具，创造出属于自己的、属于中国的 MOD，天人互动目前正着手制作 TOOLSET 系列教学，感兴趣的玩家请关注 WWW.NWN.COM.CN。

《无尽的任务》进军中国



EVERQUEST 无尽的任务

2002 年 9 月 19 日，育碧软件和索尼在线共同宣布将在中国大陆合作推广欧美网络游戏巨作《无尽的任务》（EverQuest）。索尼在线将为游戏运营提供强大的技术支持，而育碧软件的网络事业部门育碧在线将利用丰富的本地资源和管理经验来推广发行这款产品。

亚洲拥有全球最大的网络游戏市场，育碧软件确信此次合作将进一步推动其在亚洲的事业进程。索尼在线和育碧软件在将这款在线人数世界第一，品质超群的网络游戏巨作奉献给广大的中国玩家的同时，也会将世界先进的网络游戏运营服务理念带入中国。

2002 年底，中国网络游戏玩家将能亲身体验这款在全球范围已经拥有超过 43 万注册用户的网络游戏，育碧软件还将陆续推出《无尽的任务》白金销量资料片《库那克的遗迹》（The Ruins of Kunark）、《维里斯的伤痕》（The Scars of Velious）和《露卡琳的黯影》（The Shadows of Luclin），以及备受期待的最新资料片《神域力量》（The Planes of Power）。游戏本土化向来是育碧软件的重要行销策略之一，因此育碧汉化部也将全力汉化《无尽的任务》中的 150 万文字，这样中国玩家就可以品尝到欧美网络游戏大餐的原汁原味了。

中韩联手打击侵权

近日，网络游戏《传奇》的英文版服务器端程序由海外流入国内，并被大肆传播，部分地区甚至已经出现了私设的《传奇》服务器。这明显是一起跨国界、有组织的重大侵权行为，尽管这个版本来自国外，并非盛大运营的中文版本，但任何私设服务器的个人或公司行为，哪怕不收费也已严重侵犯了版权所有人 Actoz 和 Wemade 公司的利益。如今流入国内，并且被恶意传播，不但将给盛大网络造成重大伤害，同时对于中国已经成熟的网络游戏模式，给所有付费游戏带来重大的冲击，是中国网络游戏产业发展中的一个重大事件。

日前，韩国方面已经提请警方介入，并拟通过外交手段要求中国警方予以积极配合，制止任何基于该程序的侵权服务器在中国的出现。作为传奇在中国的独家代理运营商，经 Actoz 和 Wemade 请求，盛大网络也已经委托律师事务所积极参与打击侵权行为的行列。我们相信在中韩双方携手打击下，这股公然侵犯知识产权的嚣张气焰必然得到有力地遏止。

《抵抗力量》遭遇"李鬼"



近日，市场上出现了名为《闪点行动 抵抗力量·强力资料片》的伪正版。这个版本并非天人互动官方汉化的版本，制作粗糙，而且会出现不能运行游戏的情况。这对天人互动公司造成了很大的不良影响。天人互动提醒广大消费者注意辨别真伪，谨防上当。

另据天人互动透露，在汉化这款《闪点行动 抵抗力量》的过程中，天人互动的技术人员倾注了全部的精力，在《闪点行动·雷霆救兵》的基础上又有了更大的进步，字体使用更加合理，文字更加清晰，远非伪正版所能比。

国内第一所游戏学院正式招生

2002 年 9 月 18 日，著名游戏厂商风雷时代于与上海拓普信息技术学院签订了国内第一所互动艺术学院的合作协议，双方合办的高科技游戏互动艺术学院于 10 月在上海正式开始运作。9 月 25 日，风雷时代再次与素以美术实力及美术教育而闻名世界的南京师范大学美术学院签署合作协议，开办游戏及动画制作教育专班，初期以短期与长期培训为主，旨在培养动画及游戏制作人才，未来将再向设置独立学院的方向来进行，并计划输入国际学生，以建立专业游戏及动画学系，预计将引进国外先进科技与师资在中国发展，并一举提升华人在互动艺术领域的实力。

另据透露，风雷时代目前正在同国内外的多家知名游戏及动画制作公司联络，目的是向这些公司推荐比较优秀的学员，此举不但为学员毕业后的就业打下了基础，同时也为提高游戏及动画制作的质量储备了人才。让我们拭目以待风雷时代的发展，同时也关注这游戏业以及动画制作中具有深远意义的一步吧。

"博德之门"再度开启

广大玩家一直期待的《博德之门Ⅱ安姆的阴影》简体中文版终于要上市啦！

长久以来，由于一些客观因素造成这款游戏的简体中文版一再延期，对于身为代理厂商的第三波和 AD&D 的忠实拥戴者而言，这是一大憾事。为了回馈大家一直以来的支持和爱护，第三波经过长期不懈的努力，终于和原厂达成共识，要将最大的利益让予广大玩家！《博德之门Ⅱ》的内容极为丰富，容量多达四片光盘，这一点大家早就知道了，但是正式发售的简体中文版零售价只有 49 元，这在 AD&D 系列产品中可是前所未有的超低价位啊！

韩国"天使"降临中国大陆

据悉，来自韩国的、由北京高嘉科技代理引进的首款 Q 版 3D 网络游戏《天使》经过公开测试，已于 10 月 28 日正式上市，并将在 11 月 10 日进入正式收费运营阶段。



《天使》自开始测试以来，一直提倡以轻松快乐为本的游戏精神，没有阴暗的地下城、没有丑陋的怪物，没有血腥的杀戮，为中国玩家创造出了一个健康快乐轻松的网游世界，给网络游戏带来了一股清新之风，受到了众多玩家的青睐。

网游"泡泡堂"登陆中国

继成功推出《传奇》和《疯狂坦克Ⅱ》等优秀网络游戏后，盛大网络将与韩国 Nexon 公司合作，共同在国内推出一款全新概念的家庭网络游戏——《泡泡堂》。盛大网络除将获得 Nexon 开发的《泡泡堂》在中国区的独家代理权外，还将拥有对今后 Nexon 所有产品在中国地区的运营优先权。此次合作标志着中韩游戏企业之间的合作已经突破了简单的项目代理模式，进入了长期而稳固的战略合作阶段，同时也标志着盛大网络积极探索互动娱乐领域的国际合作新模式又有了突破。

《魔剑》蓄势待发

自 2002 年 1 月 21 日天人互动与 En-Tranz 公司签订了欧美 3D MMORPG 万人在线游戏《魔剑》（Shadowbane）在中国大陆地区的代理运营协议以来，受到了国内广大玩家的高度关注。由于合作伙伴的工作作风一向严谨，《魔剑》的开发测试进度一直处在严格保密之下，而为了对那些望眼欲穿的玩家以示尊重，在与合作伙伴进行协商后，天人互动终于决定于今年第四季度分阶段进行《魔剑》的内部测试和公开测试，并努力在年底之前正式推出。同时，为进一步服务《魔剑》玩家，经过一个多月的努力，《魔剑》官方网站（http://www.shadowbane.com.cn）的改版也已基本完成。



《孔明传》即将出世

据来自第三波的消息，继成功研发《三国赵云传》系列之后，第三波在珠海的开发小组再接再厉，将三国时期最著名的策略家诸葛亮推上了游戏舞台。

据透露，与《三国赵云传》不同，《孔明传》将是一款考验玩家才智与谋略的战棋游戏，它将以诸葛亮和其三位师兄弟的悲欢离合为主线，展现魏蜀吴三国之间的战争，在故事情节上更加富有新意。目前游戏正在如火如荼地研制当中，预计会在年底完成。届时玩家们可以在古战场上一展个人的聪明智慧，统一三国！

上期的大话家游由于安排刊登了大家对于百期杂志的建议，所以一些针对 9 月杂志的看法顺延到这期才公诸版面。北京的朝闻朋友将 9 期的改版称为“九月逆流”，是“资产阶级小编一次成功的复辟”（这位朋友或许正在学习党史吧~~），倒是很生动地道出了这次改版的主要特点和多数读者的感受。向左走走，向右走走，杂志不论怎么变，终究是要顺应读者需求向前走的（这……也是“家史”中的一句老话啦）。

这个月又出现了杂志老朋友“午夜寒刀”的精彩文字以及互动家园网友们的热情回应，该想到的，读者想到了；不必想到的，读者也想到了。读者如斯，幸甚至哉！！就请大家关注最后面的百期预告，让我们一起把百期和百期后的“家”建得更好！

话·家游

◆和电脑游戏惯用词一样，这是《家游》n.0 版本了。总是创新的系列游戏并不多，大多数是在日益完善。当一个从不玩游戏的人被一款 XX 游戏的 n.0 版本吸引的同时，“资深玩家”正在满天怨言、大为不满之中。电脑杂志相对于当今电脑游戏的一个不同点是，杂志定期在做，每月不同。所以这次“改版”对我来说一点感觉也没有，因为“家”每期都在变化、创新，只是这次提到“改版”，才让人注意到。对改版的评价，应该有“比较”和“综合评价”。可能大多数人只注意了“比较”，这样的话，改版并不理想，或者说无所谓；而《家游》永远是最棒的，“综合”了所有的优点，是电脑游戏杂志的先驱者。这并不矛盾。各位编者不必太理会人们对改版的反应，而应关心这期或下期杂志的质量。不过，老实说，“改版”二字确是有种“一语点醒我梦中人”的意味——《家游》已经步入辉煌了。

（上海　于宙）

◆编辑视窗有点太贫了，好像现在的游戏杂志编辑都想当影视明星，动不动没话找话地贫几句，或者连纪实带编造地弄点什么“编辑部的故事”，没劲！你们办杂志的目的应该是给大众提供信息和帮助，没必要像作秀一样满足少数人的低级趣味。我话难听，但我觉得这是现在绝大多数游戏杂志的通病。《家游》在我心目中应该是与众不同的，超凡脱俗的，而不应当……

（河北石家庄　傅阳）

◆今年七月，我参加了高考。自己考上了北广，可女朋友却考到了外地。仿佛在暑假里，自己得到了很多，也失去了很多。女朋友走前嘱咐了很多（就不公开了），最后说：“别忘了买《家游》。”我一愣，她平时对我玩游戏持的是既不支持也不反对的态度，怎么这样说？我还没说话，她又接着说：“你的第一生命不在身边了，别再丢了第二生命。”当时好感动，又好伤感，如斯理解，如斯爱人，又何堪离别呀！

不知从什么时候开始，游戏之于我，已变成了《家游》这本杂志。上学的压力，使我根本无法顾及游戏，但有了《家游》，我的“第二生命”就不会离开我。看着厚厚的一摞《家游》，心里总是百感交集，而现在，这百感中又多了一份女友的嘱托，那一摞杂志，更显得沉而又沉了。

（北京　余胥涛）

◆今天又看到了有关“魔力”的文章，心里有些兴奋（在一个月前应该是用激动这个词的）。“魔力”是个好游戏，想当初 7 个月前我是第一个在那家网吧玩它的，后来友仔们经不住诱惑都接二连三地玩了，结果整个网吧 100 多台机一半都玩“魔力”的壮景出现。“魔力”真害人，网络游戏也害人（单指我这种人）。当上瘾时，我经常通宵、逃课。有次上着课，但瘾一上来，我把持不住，就在老师转身写黑板时偷偷地跑出了学校，来到那家网吧。期考的那 3 天，2 天通宵。死吧！！还好我悬崖勒马，削发为誓，不再碰“魔力”，碰网游。如今我有一个月没玩了，果然学习进步不少。

沉迷游戏（特别是网络游戏）影响生活、学习，没自制力的人不要碰啊！

（广西南宁　未必）

◆拿到 9 月份的《家游》时，不免有些惊喜，封面竟然是一位很养眼的“现实”MM，翻开杂志后，还没缓过神来，就受到第二波冲击：《家游》又改版了~~

改版后的《家游》整体更流畅、清新，不见以前的凌乱（辛苦了，辛苦了，呵呵）。只希望《家游》在一些细节上再下点功夫，做到十全十美（就算不成，也要无限靠近，无数忠于《家游》的眼睛在看着哪！）。让我不爽的是《家游》更换了字体和某些版式的设计，要注意哦！

网络帝国看来是得罪了不少人，乖乖地转到后面工作，还有许多叫骂声，不过我支持。这个栏目有什么不好啊?!听说有个什么云什么飞的人物在大话家游中热烈的“表扬”了网帝一番，特别是它还提到了“XX 宝贝 2.0”，这就让我更“敢动（手）”了（有种就来射手ⅡPK）。其实，说来说去，栏目并没有过错，它只是真实地反映了网游的现状。至于现状是什么，那位人物想必也很清楚。

（江西　程东）

◆回“家”的感觉真好，可以摆脱世俗纷扰，但在第 9 期的“家”里，我再也找不到那种温馨的感觉。当书店老板把“家”递到我手里的时候，我以为拿到的是一本时尚杂志，封面的美眉让我无论如何也想象不出这是“家”。巨大的失望涌向心头，也不知为什么，就是少了一种感觉，而这种感觉就是我阅读“家”的最大动力。也不管那么多了，回家就找我的最爱：家游吧，可来回翻了三四遍也不见踪影，最可气的是目录也找不到了，最后发现目录竟在封底，家游吧被换成了大话家游，失望顿时变成了失落，她可是我在“家”里最亲的亲人啊！我又想起了那可恶的目录，一气之下把它撕下来粘在了第一页，心情这才稍有舒解。虽然国内杂志最近很流行把目录设在封底，了作为一本栏目复杂、文章繁多的游戏杂志，首先想到的应该是方便读者，而不是追赶潮流，你们说是吗？不过这期的“编辑视窗”还是令我蛮欣慰的，众小编联手出击，拉拉家常，谈谈工作，稍许弥补了我心灵上的创伤。

（山东烟台　王彬）

◆本人拿到 9 期杂志的第一感觉是“眼前一亮”，哇！家游几个字不错啊，右上角的标志也特有型。特别值得说的是封面上那个特大的 MM，姆~~不错！我建议以后多登些靓女辣妹在封面上，保证销量大增哦！再翻翻杂志，找了半天，咦……目录哪去了？再一看，哈，原来在后面。这个设想真是人性化！省得我们用那儿百度的近视眼顺着翻，来啊，兄弟姐妹们，鼓掌……

照例我还是先从后看，大话家游中 cloudfly 的一些观点我非常的认同，也佩服家里人把它登出来的勇气。有关网游的内容若能做得少而精的话，相信贵刊一定会办得更出色！

（湖北武汉　Windwalking）

◆我有很多朋友，中国的，韩国的；我有很多朋友，现实的，网络的。我爱游戏，一如热爱音乐与充满灵气的 Piano。热爱在 K6 上玩《仙剑》的岁月，热爱在 PⅢ上玩辐射Ⅱ的时光，游戏给予我的灵感与 Piano 赐予的灵性相差无几。记忆中最深刻的是初恋时女友的名字和她送我的那张存着“Love you”的五寸盘。昨日不再，是 Play 伴我走过了一段又一段时光。

《仙剑》再度通关，夕阳中幻化着的，不再是灵儿，是一张笑脸，一张老化的五寸盘和我的点点泪滴。

爱 Play，“Love you”！

（吉林白城　李征农）

◆《家游》的春节晚会

看过标题，可能有的站友会联想到大年夜的家游编辑部，大概还会想象石子唱歌、东东放爆竹、chance 说相声、Racer 演小品、丹跳热舞、小马和游骑兵一脸幸福状地主持节目……很好，不过请打住，余要说的不是这个。

余想说的是《家游》一百期。

刚才偶然看了看那篇已经在沙龙置顶了 N 天的“让我们畅想《家游》一百期”的帖子，发现已经有 377 个回复，点击数更是多达四位数。这样高的回复和这样高的点击数在沙龙大概是前所未有吧？反正余只在水区看过同样的壮观。这么看来，站友们对《家游》一百期的热情很高啊，粗略翻了翻，各种各样五花八门的期盼、感想、建议、要求……其中不乏近乎戏谑的高标准、严要求。总的感觉，大家是渴望小编们赶制出一块可破吉尼斯纪录的超大馅饼，然后设法（可能要东东施展类似“流星火雨”魔法或者通过游骑兵模拟出的一列飞机编队）从空中抛下，大馅饼在空中一而十，十而百，百而千，千而万，纷纷砸在“家友”们的头上，造成一片幸福的休克。

这不禁让余想起了《家游》第一次、第二次改版以后的景象（只说在社区里的，读者来信缺乏透明度，不提）。说实话，骂娘的好象更多些。尤其是第二次，按游戏类型划分栏目，真是书墨香里说改版，听取骂声一片。记得余当时硬着头皮鼓励了两句，不是表扬改得好，只是为小编的创新意识喝个采。现在 GAME 类杂志确实千人一面之风甚浓，栏目设置了无新意，余是主张办刊要办出特色的，冲着这一点不从众的“特色”，余喝了采。不过总的说来肯定在读者中不满意者居多，光是社区站友们的发言，就大有（口）水淹编辑部之势，而表扬的比例非常之少，估计读者来信大概也不出此范畴。例证就是 9 月份杂志又改回了以前的栏目设置范式。“虚心接受，坚决不改”毕竟只是小马的一句玩笑话。

我的家游 100 期封面　上海　cambria

公告栏

读者调查问卷统计结果

2002 年第 9 期

读者对本期杂志的总体印象

非常好	25 5%
还不错	52 3%
一般般	13.7%
不太好	4.3%
糟透了	1 2%

本期读者最喜爱的文章

娱人码头：万智风云录

本期读者阅读最不舒适的版页

特别企划：被遗忘的国度（P24～P27）

魔兽印象——《魔兽争霸Ⅲ》截图中大奖活动揭晓

显亮印象奖 1 名

飞利浦显亮 17 英寸纯平显示器一部（Philips 107x2）

《魔兽争霸Ⅲ》首批正版游戏一套

《魔兽争霸Ⅲ》典藏玩偶一套（三只）

桂林　胡滔

PLAY！印象奖 9 名

《魔兽争霸Ⅲ》首批正版游戏一套

《魔兽争霸Ⅲ》典藏玩偶一只

广州	邓浩文	成都	申飞飞
石家庄	朱舶	北京	张晓武
太原	尚松	衡阳	陆占军
哈尔滨	方旭朗	上海	杨道平
南京	李纲		



家游—艺电 有奖问卷调查 幸运读者名单

2002 年第 9 期

海南海口	何瑞君	安徽淮南	杨棠
安徽合肥	金晓东	辽宁沈阳	柳春新
山东淄博	石林	浙江富阳	于志宏
哈尔滨	姜岩	北京	李杰
上海	周剑	山东青岛	董德辉
四川乐山	刘晓坤	辽宁锦州	田鲜飞
湖南衡阳	赵焱	辽宁沈阳	杨华飞
陕西西安	李驰	云南潞西	杨帆
陕西石泉	张鹏	山东青岛	刘永亮
河南郑州	彭飞	广东珠海	李朝冲
北京	路鹏	哈尔滨	江家奇
四川成都	李东徽	湖北武汉	刘启超
浙江衢州	郦然	陕西西安	赵永锐
上海	梁渊	北京	武峥
广东广州	黎晓飞	福建浦城	孙杰





（各获得美国艺电出品的游戏 1 套）

改版终究是改版，它主要是一种顺应潮流的需要，什么时候要改，由上层决定，一年改个二五次也没什么奇怪。而一百期就不同。杂志的期数是个固定的数字（本来想说“死数字”，但是在大寿时说“死”恐怕要挨揍的，所以换了个不太能达意的“固定”），它不能像软件升级版本号那样可以由作者随便写。中国人过生日对“逢十”特别重视，杂志也差不多，毕竟一本杂志从开张大吉到关张大吉能有几个百期？更不要说连期数过不了百的刊物还有的是呢。所以，大家对《家游》百期表达了特别的重视之情，我想小编们肯定也是十分重视的，大概每人都要用足奶力，尽展平生所学，以便伺候好这个“百期”。


我的家游 100 期封面　　上海　cambria

但是问题出在一句老话上——“希望越大，失望越大”。大家对百期的关注就不用说了，沙龙特意发起了有关百期的讨论，小编们也在各种场合表达了要做好百期的决心，于是这把希望之火越扇越旺，不少读者抱着盼“馅饼”的心情期待第 100 期杂志的到来。余担心的是，当第 100 期《家游》真的摆放到我们的案头手边，“馅饼情结”会不会被冬天里一瓢冷水泼头的感觉所代替？谁都希望自己的耳朵里能经常输入点好听的，但是生活中常常事与愿违，除非你当了领导。小编们大概也不例外，可是每每辛苦过后，却面临着一片自己很难兼容的“反馈”，心情肯定不会愉快到哪里去。一想到这余就同情编辑部的领导，比如小马，虽然贵为领导，却享受不到别的领导见惯不惊的奉承，还总得亲自接触外界的“不满”言论，看来当编辑部的领导真不是什么好差事（那些志存高远的想进《家游》编辑部的家友们注意了）。

话扯远了。现在扯回来……该回到哪儿？你也不知道？那……算了，还是说标题吧。这个，春节晚会，大家是知道的，央视每年最劳师动众、代价昂贵的一部大戏，打半年前就开始准备，到彩排时还枪毙本子，从祖国四面八方汇流来的记者们也像猴一样到处想钻探点内幕消息，大家忙得都够可以的，观众的胃口也吊得高高的。可除夕一过，立马贬值，比阿根廷比索贬得还快。没人去评这个小品演得好不好，这首歌唱得赖不赖，众口一词是“什么破晚会，没一个好节目”、“越办越差，以后不要再办了”、“劳民伤财，不如拿这钱去建希望小学”……可怜啊，人家忙了大半年容易吗，难道最后就落个里外不是人？

哎？说来说去，好象没和《家游》一百期联系上？不管了，余才穷智尽，写不下去了，搁笔。

（午夜寒刀）

寒刀的心意我明白了！群众的眼光未必就是雪亮的，但是群众的呼声是最直接的。希望《家游》坚持下去！国有道，不变色焉，强者骄；国无道，致死不变，强者骄。

（追花不懈）

群众的呼声固然直接，但也带有相当的片面性，举个例子：由于现在网游的局限性和片面性，导致一批家友从第一天一直到现在，都在不玩网游之余，对刊登网游的《家游》骂不绝耳。本人并非网游玩家，对每月《家游》杂志的网游部分从来不看；但网游是网络发展的必然产物，不能因为你不玩就不让杂志刊登，不让玩的家友有个参考。所以关键，还是看小编们如何把握杂志内容的“度”。

（Sherlock）

其实每个家的读者都希望这百期能做得相当出色。不管改版前也好，还是改版后也好一一我觉得家里的编辑们应该以这百期当作一个新的起点，让我们可爱的家变得更好！

（哲[家游战队]）

我并不期望《家游》100 期能壮观到什么样，只希望她能象平常一样，带给我一份月月都没间断的欣喜，那就足够了。

我在沙滩写下《家游》的名字，但她被大海带走了；我在天空写下《家游》的名字，但她被风带走了；我在城市的每个角落写下《家游》的名字，于是，我被警察带走了。

（笨笨丸）

人人都想一百期《家游》会成为一个里程碑，可他不是里程碑，只是一期平平常常的《家游》，这就够了。

（死猪）

其实说句实在话，100 期我并不期待。因为如果《家游》只有这一期做得好的话，那它便实在是没有未来的了。我比较希望看到的是 101 期、102 期、103 期……我希望有一天，我拿出 10 年的《家游》来给大家看，并自豪的告诉大家：“这是我的收藏，这是一部伟大的杂志走过的每一步……”因为，毕竟传说总会过去，而历史仍将继续……

（银色风刃）

家友站

孔欣

性别：男
年龄：19
昵称：斑马线
星座：天蝎
电邮：kongxin1111@sina.com
留言：多年的求学和工作，让我看了太多的世间冷暖，习惯了商界的尔虞我诈。内心孤独的我好想坐下来找个知心好友交交心，回味世间的纯真和美好。远方的你可愿扬起风帆与我共渡苦海，同游乐河，让我们的欢笑和泪水一起淌下。愿通过网络结识志同道合的你。

孟静静

性别：女
年龄：19
地址：上海市杨浦区双辽路 64 弄 2 号 304 室
邮编：200092
昵称：瓶子，Jessica
星座：水瓶
QQ：123871425
电邮：Jessica_074@hotmail com
爱好：上网，电脑游戏，音乐，聊天，交友
留言：能在这个花花世界中相识是种缘分，能从相识到相知，那不是件容易的事！但愿大家都能

〔读者指南〕

● **邮购**

汇款地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》发行部
邮政编码：100037
联系电话：010-88411981 / 010-68728138
注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 2 元/本的挂号费。

● **投稿**

投稿地址：北京 813 信箱《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100037
电子信箱：fcgm@fcgm com.cn / reader@fcgm com cn
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 PCX/BMP 格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于 A4 规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用 JPG/PSD 等通用格式。如需退还原稿请在来稿中说明。

● **问答**

注意事项：地址及电子信箱与投稿相同，请注明“老鸟坐堂”收。提问请写明游戏名称、版本和具体情况；回答请写明所解答问题及详细联络资料。如读者提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志，超过 300 字的解答另计稿费。年底将有 5 位坐堂专家获赠 2003 年全年杂志。

● **征友**

注意事项：参加征友的读者请将姓名、性别、年龄、地址、邮编和 100 字以内的留言，连同有效证件（身份证、学生证、士兵证等）的复印件按投稿地址寄出，昵称、星座、爱好、QQ 和照片等请根据个人意愿添加。

卢鹏程

性别：男
年龄：17
地址：黑龙江省伊春市伊春从区第二中学 165 信箱
邮编：153000
QQ：14545039
电邮 baichilupengcheng@sina com
留言：朋友！在大千游戏世界中，《家游》给我们带来游戏外的乐趣，同时给我们架设了“相识的平台”。愿你我能够在这“平台”上结识。

胡范春

性别：男
年龄：23
地址：辽宁省抚顺市顺城区中葛 27 栋一单元 503
邮编：113015
昵称：Qiange
QQ 168586
电邮：yhmqiange@163 com
爱好：游戏，收藏，高桥阳一的漫画
留言：本人爱玩游戏，尤其是战棋类，对模拟器也深有研究，如 FC，ARC GBA，诚邀同类型玩家，男女不限。

张璐

性别：女
年龄：15
地址　北京市崇文区前门外国语学校初三（1）班
邮编：100051
昵称：猫（cat）
星座：处女
爱好：游戏，音乐
留言：我热爱生活，热爱游戏，热爱音乐；所以我爱运动和睡觉，爱玩任何游戏，爱听周杰伦的歌。我性格外向，活泼开朗，喜交朋友。愿天下与我有共同志趣的朋友给我来信，愿我们的友谊地久天长！

王玮光

性别：男
年龄：16
地址：河北省石家庄市师大附中高二 6 班
邮编：050031
QQ：6410561
爱好：电脑游戏，音乐，文学，万智牌，收集关于金庸的东西
留言：我要成立中国的暴雪，成为中国游戏业第一人。

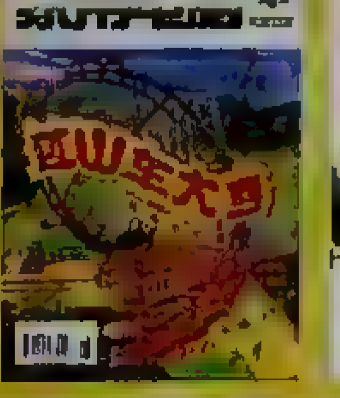
＊本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、互动家园论坛发言和部分投稿，在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么。所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

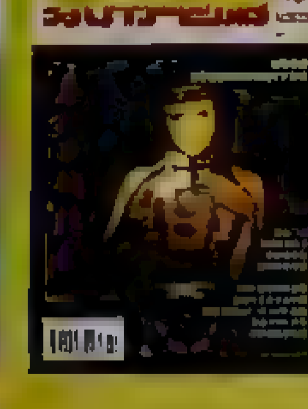


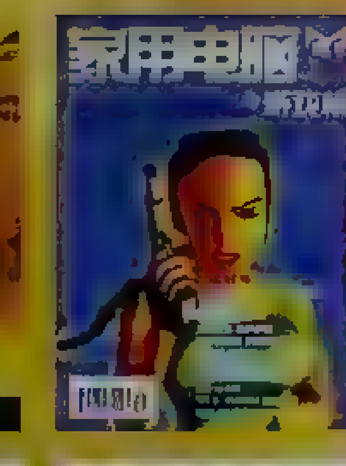








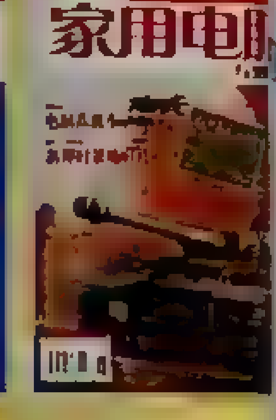
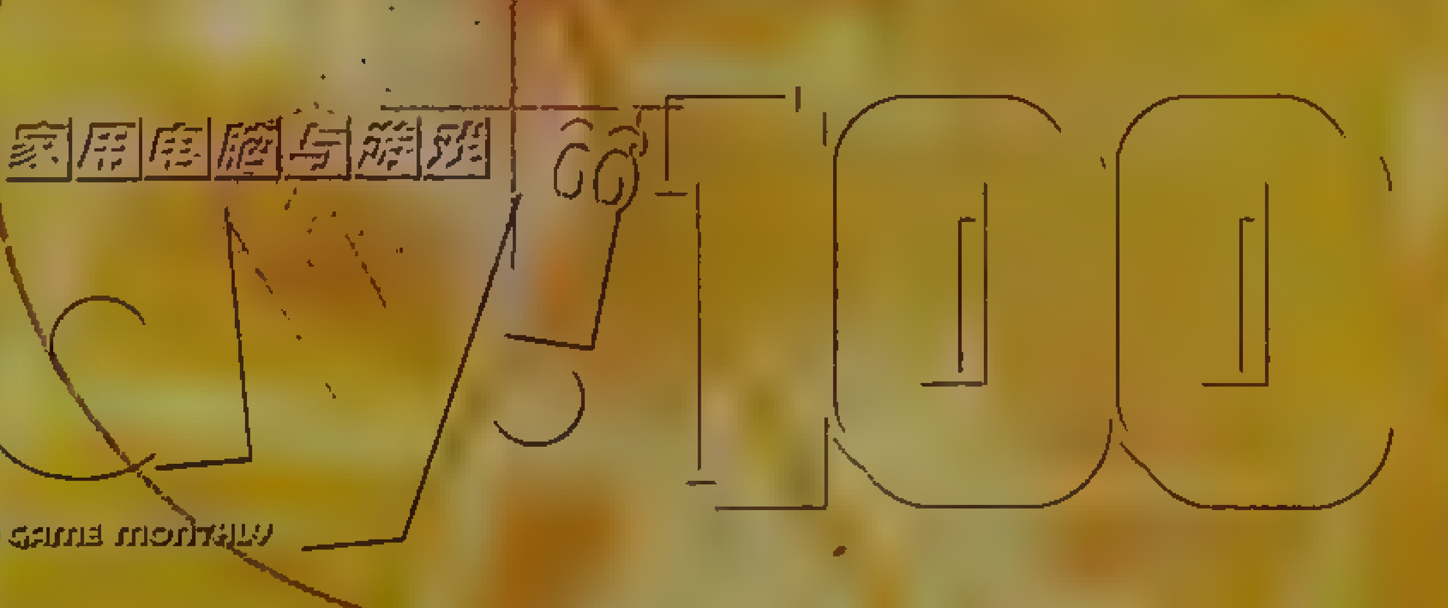


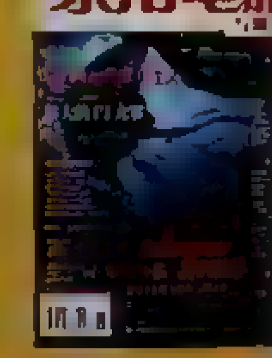


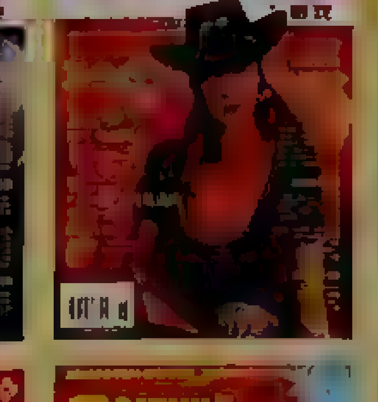




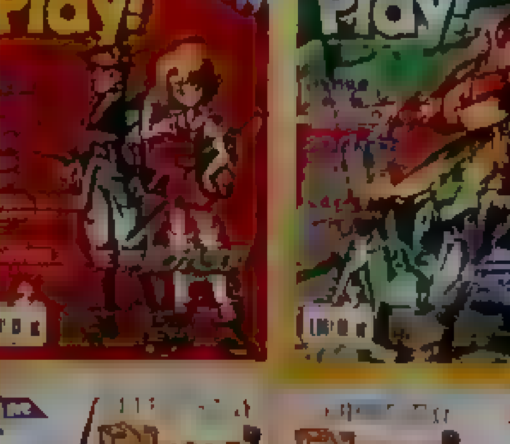



























寻找家游大明星读者！

如果您已相伴家游杂志走过百期
您就是我们的大明星读者！
请在收到我们的这份邀请之后
立即与您最初的家游创刊号
以及所有的家游杂志收藏合影
同时告诉我们
您与家游相遇、相知、相伴的故事
我们将在100期家游杂志中
刊登包括您在内的10位大明星读者！

参选要求：
拥有家游创刊号并一直阅读家游杂志的读者

参选材料：
①您手持家游创刊号的照片（传统/数码照片）
②您与所有家游杂志收藏的合影（传统/数码照片）
③您的其它游戏生活中的照片（传统/数码照片，非必备）
④文字：您与家游最早相识的过程
⑤文字：您这些年来对家游杂志的感受
⑥文字：您的游戏生活趣事
⑦个人资料，包括电话或QQ，我们希望能够联络您进行采访！

评选标准：
递交上述材料的读者大名均将列于家游百期特刊之中，其中十名将被评选为家游大明星读者做特别介绍！

请将参选材料邮寄至：
100037
北京813信箱《家用电脑与游戏》编辑部
明星读者活动组

或将文字及数码照片发送至：
rabbit@fcgm.com.cn

- 200頁全彩典藏本超量不加價
- 有錢也買不到的瘋狂玩家大禮
- 紀念CD隨刊奉送重返風云時代
- 更有關于這本雜志的百件秘聞



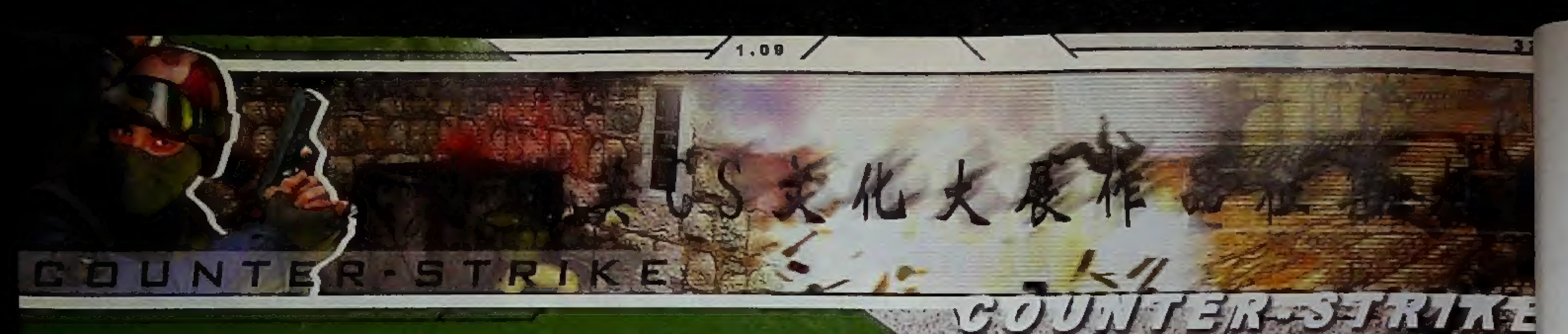
家游史上不可不知十大绝对真相
家游百期收藏十位铁杆读者写真
家游百期参与十位铁杆作者写真
家游百期十大风云人物
家游百期十大风云事件
家游百期十大风云游戏
家游百期十大BT玩法
家游百期十大经典文章
家游百期十大游戏悬案
家游百期十大超级玩家
家游百期十大游戏预言
家游百期十大游戏丑闻
家游百期十大悲情人物
家游百期十大游戏罪状
家游百期十大至酷玩家装备
……
精选100人、事、物
见证中国极品游戏专刊百分百努力！

不仅是这100期的纪念特刊
你的精彩PLAY!生活炫不够……

编辑视窗 PRESSROOM
特别企划 FEATURES
封面特爆 COVER-B
新作速递 HOT EXPRESS
极限攻略 E-PASS
游戏观点 REVIEWS
娱人码头 GAMER'S WHARF
网络帝国 ONLINE EMPIRE
软硬武略 SKILL OF PC
电娱实况 ENTERTAINMENT NEWS
大话家游 ABOUT US

《家用电脑与游戏》，
您的心情伙伴。

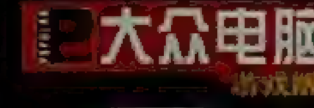
邮发代号：82-622
国外发行代号：1359M
定价：8 8 元人民币
地址：北京市海淀区增光路45号
中国工运学院综合楼601
电话：010-68728137 转11（邮购）转15（发行）
传真：010-68728134
电邮：publish@fcgm.com.cn
网址：www.fcgm.com.cn

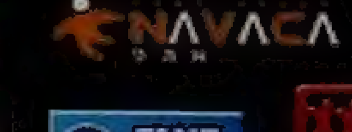
















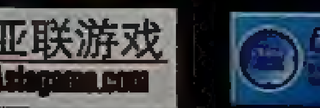


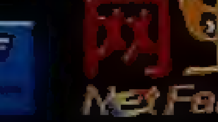












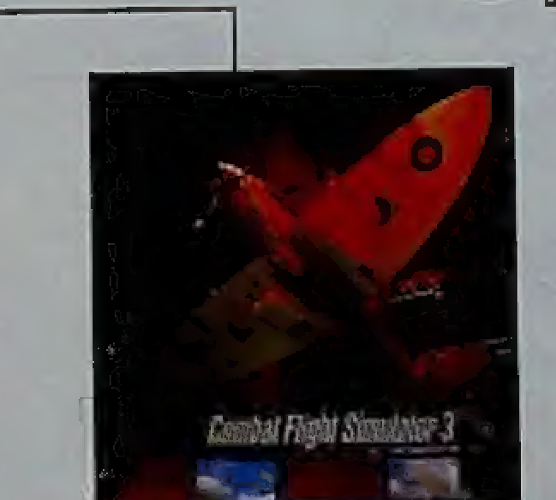


特别企划

封面特辑



新作速递



极限攻略



Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER ● GAME MONTHLY
2002 年 11 月号 总 89 期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周虹
美术编辑：单非 傅斌 沈琳

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司
定　　价：8.80 元

期待

第二次作责编同样感觉到某种特殊的意义，不知不觉，来到《家游》已经整一年了，回想一年的工作……呵呵，还是不要自己妄加评判了。各位眼前这是第99期《家游》，单从数字而言，我更喜欢"9"，不单因为"9"是中国传统中最吉祥的数字，"9"是我个人的幸运数字，另外也因为"9"似乎更有一种无限接近极至的感觉……

以上所言只是个人偏激的思想，而真正的重头戏还在后面，那就是传说中的第100期《家游》。到底这传说中倾力制作的特辑是个什么样子呢？不光所有热爱《家游》的朋友们在期待着，我们也在期待着。目前，100期的准备工作已经开始紧张地进行着了，但在没有最终制作完成之前，我们还都没有一个准确的把握，不知是否真的能让各位感觉物超所值，不知是否真的能在《家游》的历史当中划上一个醒目的分号承前启后。在这最后倒记的时刻，还是让我们一起共同期待吧，好在距离它面世的时间只有一个多月了，而且绝无跳票的可能。

期待似乎每每总在身边出现，但对于每一位玩家而言，心中常存的则是更多的对游戏作品的期待。这个月中，《无人永生Ⅱ》和《终极刺客Ⅱ》自然都应算期待之选，但当我真正面对她们时，看到的只是华丽包装中看似丰满的内容。如果单从制作技巧角度讲，我可以给她们打出4.5的高分。的确，游戏提高了娱乐性，丰富了细节但却丧失了早期游戏作品中的深厚底蕴，这似乎也是诸多新作的通病。当你抬起枪口，扣下扳机的时候，所能欣赏到的只是敌人中弹倒下的各式各样的动作，但你可曾想过给自己一个结束对方生命的理由。这里我并不是在反对暴力，也不是否认这些新作的创意和制作水平，我只是期待游戏能重新拥有更深刻的内涵，更鲜明的角色，更合理的情节……

人们期待的总是更多，没有期待也就没有进步。发完牢骚之后，我只能在沉默的同时给自己更多的耐心了，让我们去相信愿望总会实现吧，很快那个期待中的她就会出现在你面前了，也许就在一个星期之后……



月月
zhouyue@fcgm.com.cn



Play!100

广告索引



问卷调查

Play! 家用电脑与游戏 FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

您的参与是对我们最大的支持——

邮寄地址：100037
北京813信箱《家用电脑与游戏》杂志
问卷调查组 收

2002年11月号 总第99期

家游FANS资料夹

第一次填写或有更动请详细正楷书写

姓名：______ 年龄：____ 性别：____

电邮：______

邮编：______ OICQ：______

地址：______

简介：______

注：本资料仅用于杂志统计不作他用

杂志点评区

一、本期杂志总体印象
□非常好 □还不错
□一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章
____页

三、本期阅读最不舒适的版页
____页 不爽之处______

四、您读完本期杂志所用时间
______

五、您这本杂志的传阅人数为
□自己看 □2~5人 □更多

错误猎手

___页___列___行______

___页___列___行______

___页___列___行______

___页___列___行______

___页___列___行______

读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机或网络游戏，请发挥热情投出神圣一票！

中国游戏企业人气榜
请评选您最支持的中国游戏企业一家
______

中国游戏风云榜
经典榜 请评选您最喜爱的三款游戏
1. ______
2. ______
3. ______

发烧榜 请推荐您正在玩的一款游戏
______

期待榜 请支持您最想玩的一款游戏
______



家游-艺电有奖问卷调查
欢迎参加家游-艺电有奖问卷调查，完整填写所有内容并在下月10号之前寄出问卷的读者，将可参加每月总计30个名额的热心玩友抽奖活动，奖品为一套美国艺电最新出品的原版游戏。
美国艺电于1997年6月号家游杂志上的首次广告产品为:
□ 极品飞车II
□ 福尔摩斯探案II玫瑰纹身
□ 两者皆有
FIFA 2003 和 NBA LIVE 2003 均属于以下哪个品牌?
□ EA SPORTS
□ EA GAMES
即将推出的“极品飞车”系列最新作的官方游戏名称是:
□ 极品飞车:闪电追踪II
□ 极品飞车:保时捷之旅
EA ELECTRONIC ARTS
Play!
PLAY!留言板